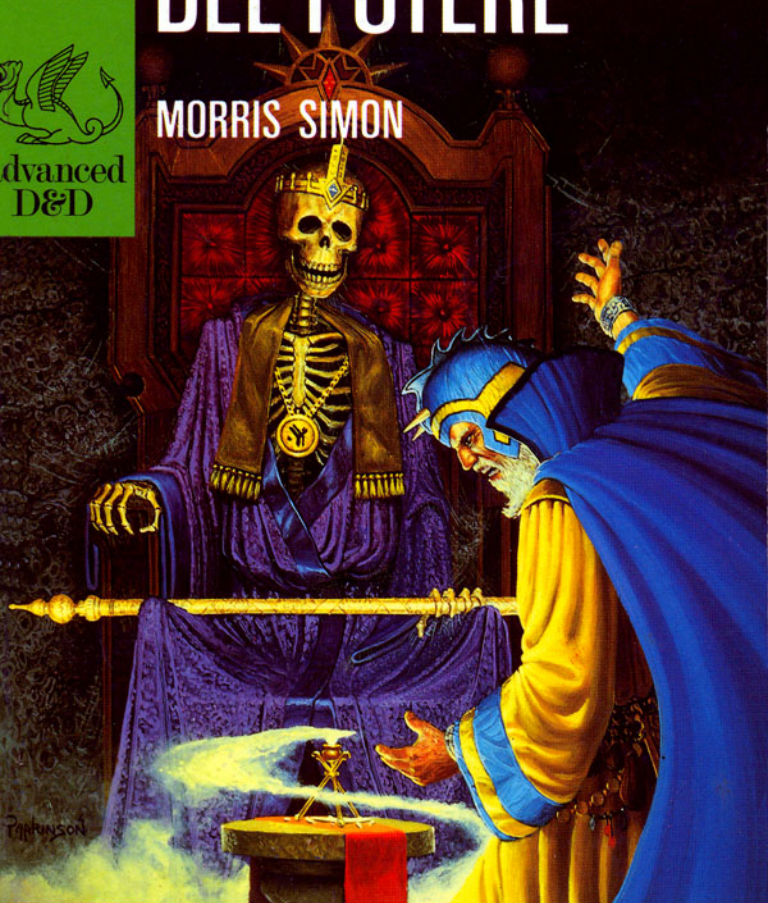
Advanced Dungeons & Dragons®

7

# LO SCETTRO DEL POTERE

MORRIS SIMON

advanced D&D

librogame®

librogame®

*collana diretta da Giulio Lughi*

7

# Advanced Dungeons & Dragons®

*A Kelly e a chiunque*
*creda nella magia*
*dopo tutti questi anni*

ISBN 88-7068-109-2
Titolo originale:
«Advanced Dungeons & Dragons® - Sceptre of Power».
Prima edizione 1986: TSR, Inc. Lake Geneva.

1989: pubblicato in Italia da Edizioni E.L. S.r.l. - Trieste.
La traduzione è pubblicata con l'accordo di TSR, Inc..

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

# LO SCETTRO DEL POTERE

## MORRIS SIMON

copertina illustrata da Keith Parkinson
interno illustrato da George Barr
tradotto da Elena Colombetta

Edizioni E. Elle
*34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628*

## Foglio d'Identità

NOME: Carr Delling

Classe: Apprendista Mago

### CARATTERISTICHE

Intelligenza: 13 + ____ = ____ ____ ____ ____ ____

Destrezza: 11 + ____ = ____ ____ ____ ____ ____

Carisma: 11 + ____ = ____ ____ ____ ____ ____

### ENERGIA VITALE

8 + ____ = ____ ____ ____ ____

____ ____ ____ ____ ____

### INCANTESIMI

**Stregonerie**

- ☐ Sterminio
- ☐ Pizzicotto
- ☐ Peli
- ☐ Apriporta

**Incantesimi deboli**

- ☐ Amici
- ☐ Servitore invisibile
- ☐ Zampe di Ragno
- ☐ Paracadute
- ☐ Comprensione dei Linguaggi
- ☐ Fiamme Digitali

**Incantesimi forti**

- ☐ Corazza
- ☐ Luce
- ☐ Rivela-Incantesimi
- ☐ Leggi-Magia
- ☐ Sonno
- ☐ Evoca-Spirito

# IL PERSONAGGIO

*Lo Scettro del Potere* è il primo libro della mini-serie «Il Regno della Stregoneria», costituita da tre volumi che comunque costituiscono ognuno un'avventura completa. In questa trilogia tu interpreti il ruolo di Carr Delling, orfano di Landor, il noto Arcimago di Tikandia. Durante le tre avventure potrai accrescere i tuoi poteri magici cercando i segreti e i tesori perduti di tuo padre, assassinato in circostanze misteriose poco dopo la tua nascita.
La tua ricerca dell'eredità magica di Landor inizia sulla selvaggia Isola di Seagate, dove tuo zio Beldon ora dirige la famosa Scuola di Scienze Arcane, l'accademia di magia fondata da tuo padre molto tempo prima che tu nascessi. A seconda delle scelte che farai, la ricerca dell'assassino di Landor, e dei libri magici perduti, ti porterà nelle zone più remote del continente Tikandiano oppure lungo le strade buie delle città di frontiera, infestate da ogni sorta di sinistri individui.

# IL GIOCO

Il tuo Carr Delling sarà diverso da ogni altro, perché sarai tu a crearlo.
All'inizio del libro trovi il **Foglio d'Identità** del personaggio: ti servirà da registro per annotare le caratteristiche di Carr.

Poiché probabilmente giocherai più volte, è meglio che tu scriva a matita sul Foglio di Identità. Se preferisci, puoi anche fotocopiarlo o riprodurlo su un cartoncino o un foglietto.
Ora puoi completare l'identità personale di Carr Delling determinandone i punti di forza e le debolezze. Sono già stati scelti il **nome** del tuo personaggio (Carr Delling) e la **classe** (Mago).
Prima di compilare il resto del foglio, sarà meglio però capire come funziona il punteggio; infatti durante il gioco dovrai sempre tenere aggiornate sul Foglio di Identità tre cose: l'**Energia Vitale,** le **Caratteristiche** e gli **Incantesimi**, vale a dire le magie che sei in grado di formulare.

# ENERGIA VITALE

Nelle vesti di Carr Delling possiedi una particolare forza, rappresentata dai punti di Energia Vitale. Quando li esaurisci l'avventura finisce, anche se non hai portato a termine la missione.
Perdi punti quando, gettando il dado, non riesci ad annientare il nemico, e quest'ultimo passa al contrattacco. In questo caso devi sottrarre dal tuo punteggio un determinato numero di punti, indicato di volta in volta nel testo.

Puoi perdere punti anche quando subisci attacchi a sorpresa o quando non riesci a contrattaccare. In questo caso devi lanciare un dado per calcolare il danno subito; altre volte il numero di punti perduti verrà indicato direttamente nel testo. Dovrai registrare sul Foglio d'Identità tutte le variazioni del punteggio di Energia Vitale. Anche se la cosa non appare chiara fin dall'inizio, il tuo personaggio appartiene alla classe dei maghi, per i quali dimostra una certa inclinazione pur non comprendendone il motivo; i maghi però non sono contraddistinti da una grande forza fisica.
Carr Delling inizia l'avventura con 8 punti, ma ha due possibilità di migliorare questo punteggio, gettando due volte un dado e sommando il numero più alto ottenuto agli 8 punti iniziali. Il totale andrà segnato nella casella «Energia Vitale» del Foglio d'Identità.
Abbi cura dei tuoi punti di Energia Vitale, ma non esitare ad impiegarli quando lo scopo ti sembra valido. In determinate occasioni potrai avere la possibilità di recuperare punti, ma ricorda che in nessun caso potrai superare il punteggio iniziale.

## CARATTERISTICHE

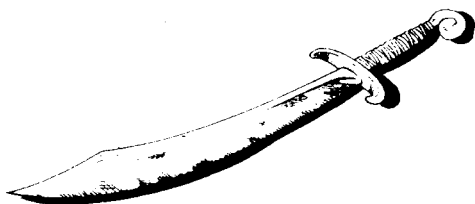
Ora devi determinare le Caratteristiche del tuo personaggio.

Questi punti ti permettono di aumentare le tue possibilità di successo, sommando il punteggio di ogni singola Caratteristica al numero ottenuto lanciando i dadi. In questo libro hai a disposizione un certo numero di punti per ciascuna delle tre Caratteristiche - **Intelligenza**, **Destrezza** e **Carisma** - più 5 punti da suddividere tra le tre a piacere. Però tieni presente che, dopo la distribuzione dei 5 punti, il punteggio dell'Intelligenza dovrà risultare superiore a quello delle altre due Caratteristiche, in quanto essendo un mago i tuoi poteri arcani richiedono grandi capacità mentali; inoltre a ciascuna delle tre Caratteristiche dovrà spettare almeno 1 di questi 5 punti.
Qui di seguito troverai una descrizione delle tue Caratteristiche.

**Intelligenza**
Per un mago è la più importante, in quanto gli permette di riflettere rapidamente e con acume su tutti gli aspetti di una situazione, spesso in circostanze difficili. Questa Caratteristica determina anche la sua capacità di imparare i vari incantesimi, quando gli si presenta l'occasione, e di metterli in pratica.
Per mettere alla prova la tua Intelligenza, getta due dadi e somma il numero ottenuto al tuo punteggio. Se il totale è uguale o superiore al valore richiesto (indicato nel testo) ce l'hai fatta.

**Destrezza**
Questa Caratteristica aumenta le possibilità di successo in circostanze che richiedano agilità, velocità, prontezza di riflessi e così via. In certi casi è utile anche per maneggiare componenti pericolosi, quando si impara o si formula un incantesimo. Inoltre, visto che Carr come mago non possiede la Caratteristica della Combattività, la Destrezza gli permette occasionalmente di schivare gli assalti avversari o di passare al contrattacco.
Per mettere alla prova la Destrezza, getta due dadi e somma il numero ottenuto al tuo punteggio. Se il totale è uguale o superiore al valore indicato nel testo, l'impresa è riuscita.

**Carisma**
Questa Caratteristica indica la tua attitudine al comando e la tua capacità di convincere la gente. Inoltre fa sì che tutti credano in te e desiderino seguirti: quando decidi di seguire una linea di condotta, ti permette di convincere gli altri che tale linea è la migliore.
Per usare il Carisma, getta due dadi e somma il numero ottenuto al tuo punteggio. Se il totale è uguale o superiore al numero indicato nel testo, ce l'hai fatta.

A differenza di altri libri della serie «Advanced Dungeons & Dragons», *Lo Scettro del Potere* ha una particolarità unica: le Caratteristiche del tuo personaggio possono aumentare o diminuire, a seconda del suo comportamento. Volendo, puoi verificare il tuo rendimento sommando i punteggi finali di Intelligenza, Destrezza e Carisma ogni volta che porti a termine un'avventura.

## INCANTESIMI

In questa avventura ti verrà data la possibilità di imparare un certo numero di incantesimi, alcuni facili, altri meno; e successivamente potrai avere l'opportunità di usarli a tuo vantaggio. Tuttavia non potrai formularne nessuno se prima non avrai imparato il procedimento: l'Intelligenza sarà il tuo aiuto principale nell'apprendimento degli incantesimi. Registra quelli che hai imparato facendo una crocetta accanto al loro nome sul Foglio d'Identità.
Ricorda comunque che qualsiasi incantesimo può essere usato *una sola volta* nel corso dell'avventura; dopo devi cancellarlo dall'elenco.

# GIOCARE SENZA DADI

Se non hai i dadi, puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra: apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi.
Quando ti viene detto di lanciarne uno solo, guarda quello di sinistra; quando ti viene detto di lanciarne due, fai la somma di tutti e due.

Il tuo personaggio, Carr Delling, è completo, ed è pronto ad iniziare un viaggio pericoloso ma indimenticabile nel mondo della magia. Vai al paragrafo **1**, e buona fortuna!

G.Barr

## 1

Il corpo inerte di tua madre, avvolto in uno spesso strato di coperte e pellicce, sussulta nel carretto dalle ruote traballanti. Afferri saldamente il veicolo per le stanghe, lottando per mantenerti in equilibrio mentre scendi a fatica lungo il ripido sentiero di montagna, reso scivoloso dal ghiaccio. Fai di tutto perché il pesante carretto non finisca sull'orlo della scogliera, precipitando nel mare sottostante.
Intravedi già le prime capanne di Delmer, il villaggio della tribù di tua madre, quando tre loschi figuri si piazzano sullo stretto sentiero davanti a te; uno di loro impugna una falce affilata, come se fosse un'arma. Irrigidisci le gambe muscolose nel tentativo di frenare il carretto, ma i tuoi stivali di pelle, dalle suole consumate, ti fanno scivolare sulla neve ghiacciata e sbattere contro le stanghe.
«Toglietevi dai piedi!» gridi agli uomini che ti sbarrano la strada. «Mia madre ha la febbre da cinque giorni! Se il guaritore non pregherà per lei, morirà!»
Quello più vicino, che riconosci improvvisamente per Ulrik, primo cugino di tua madre, scuote il capo. «Marla Delling non metterà piede a Delmer, né da viva né da morta!» ribatte, sguainando una sciabola corta, vecchia ma affilata. «Così fu decretato quando scelse di sposare quel demonio che ti generò!»
Il cipiglio di Ulrik è torvo, ma nei suoi occhi scorgi un certo timore, e noti che stringe l'impugnatura della vecchia sciabola arrugginita con mani tremanti; i suoi compagni sembrano esitare ad avvicinarsi.
Potresti tentare di liberarti con la forza di quei tre attaccabrighe (vai al **12**); ma forse sarebbe meglio approfittare del terrore che nutrono per le magie di tuo padre, e farsi strada con l'inganno (**40**).

# 2

Mentre Wendel fa i preparativi per il funerale di tua madre ti rivolgi a lui, e lo implori: «Dimmi la verità, Wendel. Sei l'unico che conosceva i miei genitori. Io . . .» Esiti a dire ad alta voce ciò che non hai mai confessato a nessuno, ma poi ti decidi. «Crescendo, mi sono accorto più di una volta che potevo fare alcune cose speciali che agli altri non riuscivano, giusto per divertirmi. Muovere una tazza senza toccarla, ad esempio, o far venire il prurito a qualcuno solo pensandolo».

«Si tratta di incantesimi minori, chiamati *stregonerie*» ti interrompe Wendel, guardandoti in modo strano.

«Beh, mia madre si infuriava ogni volta che ne facevo uno. Pensi che io abbia ereditato qualche caratteristica *malefica* da mio padre, come pensa Ulrik?»

Gli occhi di Wendel, di un azzurro spento, si riempiono di lacrime. Lui solo, nella sua tribù, non ti ha mai trattato male né maledetto a causa di tuo padre.

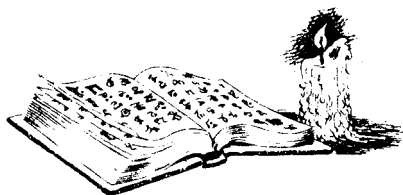
«La magia di Landor era più potente di qualsiasi altra, inimmaginabile per i poveri sempliciotti di questo villaggio» dice il vecchio chierico. «Quello che non possono comprendere, lo temono, e lo credono opera del demonio. Io non mi sono mai sentito minacciato da tuo padre, Carr, né ho mai visto in lui il male, anche se sapevo che era più grande di tutti i nostri spiriti ancestrali messi assieme».

«È per questo che aiutasti mia madre e me quando tornammo a Seagate?»

«Ti aiutai quando l'Arcichierico Oram di Saven ordinò la cattura di tua madre» spiega Wendel. «Non potevo permettere che una figlia di Delmer e la sua creatura morissero per mano di quel vecchio pazzo!»

«Fu l'Arcichierico ad uccidere mio padre?» chiedi.

«Alcuni pensano di sì» ammette Wendel, «ma quei giorni sono ammantati di un malefico mistero. Ho sentito dire persino che i morti camminavano, quando Landor fu assassinato».
«Che significa ciò?» chiedi, confuso.
«Significa che la morte di Landor sconvolse le stesse forze della vita e della morte» risponde il chierico. «Si dice che i libri degli incantesimi di tuo padre contengano incantesimi tanto potenti che persino gli dei di Tikandia lo temono. È per questo che l'Arcichierico Oram ti cercava tanto affannosamente!»
«ME? E perché?»
«Per l'eredità segreta di Landor» risponde Wendel.
«Che sciocchezza! Mio padre ci lasciò senza un soldo! Se avessimo ereditato qualcosa da lui, mia madre potrebbe essere ancora viva. Sono stati gli anni passati nella clandestinità, e la fame patita, ad ucciderla!»
Wendel ti sorride stancamente: «Trova i libri magici di tuo padre, Carr, e avrai l'eredità. Landor non ti ha lasciato denaro, ma la sua magia». «Ma io non so niente di magia. Mia madre mi proibì di parlarne» ricordi a Wendel. «Inoltre non saprei nemmeno dove cercare quei libri».
«Tu no, ma tuo zio Beldon forse sì; è stato discepolo di tuo padre, molti anni fa. Forse potrebbe dare una risposta ad alcune delle tue domande».
Beldon! Avevi quasi dimenticato il fratello minore di tua madre. L'hai visto l'ultima volta a Saven, poco prima che tu e tua madre lasciaste il continente di Tikandia per l'Isola di Seagate, con gli agenti dell'Arcichierico alle calcagna.
«Sai dove vive Beldon?» chiedi.
Wendel esita per un attimo, con aria timorosa, ma poi risponde: «Si dice che tuo zio viva in una villa

dall'altra parte dell'isola, nei pressi del porto di Freeton, ma è tutto quello che so».
Sei quasi sicuro che Wendel ti nasconda qualcosa, ma lasci cadere il discorso e lo ringrazi ancora una volta per aver provveduto al funerale di tua madre. Poi esci dalla casetta del vecchio, nell'aria livida e fredda del mattino. Vai al **15**.

## 3

Tenti diverse volte l'incantesimo delle Fiamme Digitali, ma non accade nulla. Controlli la descrizione della posizione delle mani, e vedi che la tua è corretta.
*Dev'essere la parola magica,* concludi. *Se sapessi come si pronunciava l'Alto Elfico centinaia di anni fa, probabilmente ce la farei senza problemi. Dev'essere questo il motivo per cui è più facile imparare la magia dai maestri che dai libri.*
Ripeti il procedimento più volte, variando leggermente la pronuncia delle sillabe. Al quindicesimo tentativo, il tuo corpo si illumina di un'intensa aura. Ti sembra di galleggiare in aria fuori da te stesso, in tutte le direzioni simultaneamente.
Tenti di muoverti, ma riesci solo a capire di aver perso il controllo del tuo corpo. Un istante prima che la tua essenza si dissolva per sempre, scorgi i resti carbonizzati e fumanti di ciò che una volta era Carr Delling prima di immischiarsi in magie che non conosceva. ✠

# 4

«L'incantesimo Evoca-Spirito permette sempre al mago di chiamare il demone al suo servizio?» chiedi a Beldon. Tuo zio tiene personalmente questa lezione, perché si tratta dell'incantesimo più potente e costoso elencato nel catalogo della sessione. Tutti i novizi del corso superiore lo stanno tentando, Arno compreso.

Il Grande Maestro annuisce. «L'incantesimo funziona, a meno che qualche forza più potente non controlli il tuo demone personale. Lo si può formulare solo una volta all'anno ed è molto costoso: più di cento pezzi d'oro soltanto per gli ingredienti. Inoltre, se sei maldestro o stanco, può avere risultati imprevedibili. Per questo motivo, nessuno di voi formulerà l'incantesimo Evoca-Spirito prima di lasciare la Scuola degli Arcani».

Un mormorio di disappunto serpeggia nella sala. «E allora, come faremo a sapere se l'abbiamo imparato?» chiede qualcuno.

«Farete tutto ciò che va fatto, ma senza ripetere i movimenti. L'incantesimo vero e proprio richiede tutta una notte, ma le vostre prove dureranno soltanto poche ore».

Tu e gli altri novizi passate il resto della mattinata a raccogliere gli ingredienti necessari per l'incantesimo. Beldon vi ordina di andare a prendere in cucina un grande braciere di ottone, quasi cinquanta libbre di carbone, diversi sacchi di erbe speciali e persino un po' di incenso di Tikandia, molto raro.

«Ora, chi ci dirà come si comincia?» chiede il Grande Maestro. «I vostri manuali lo spiegano».

Solo tu ed Arno alzate la mano. Il novizio anziano sorride della tua sicurezza zelante, e abbassa il braccio per farti parlare per primo.

Lancia due dadi e somma il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 23 o più, vai al **212**. Se è inferiore, vai al **237**.

**5**

L' 'accampamento' di Thayne è più un villaggio rustico che una colonia di cacciatori. Si trova in cima all'altopiano centrale dell'Isola di Seagate, in una delle regioni più remote ed inaccessibili che tu abbia mai visto.
«Dovrai incontrare Estla, la mia prozia» dice frettolosamente il tuo nuovo tutore, guidandoti verso una capanna dal tetto di paglia. «È la donna più anziana della mia tribù, ed ha più di duecento anni. Spesso diciamo per scherzo che parla tanto facilmente con i nostri antenati perché li ha conosciuti di persona, quand'erano vivi. Deciderà lei se potrai vivere tra di noi».
Trepidante, ti appresti ad incontrare la donna-Elfo.
Gli Elfi mostrano di rado segni d'invecchiamento, e infatti la pelle scura e liscia di Estla è intatta e senza rughe. Se fosse un essere umano, non le daresti più di trent'anni, altro che due secoli! Solo quando Thayne ti fa avvicinare, scopri che è cieca.

«E così sei il cucciolo di Landor!» esclama con voce affannosa. Parla in Lingua Franca, ma con un forte accento. «Vieni da Estla. Lascia che veda il tuo spirito».
Guardi Thayne, che brontola una spiegazione: «Vuole 'leggere' il tuo carattere. Ha il dono di scoprire le bugie e le cattive intenzioni».
Ti chiedi se l'anziana donna-Elfo intuirà la sfiducia che nutri per Thayne, e il tuo desiderio segreto di cercare l'eredità di tuo padre tra gli Elfi di Seagate. Se decidi di permettere che Estla 'legga il tuo carattere', vai al **135**; altrimenti, vai al **155**.

**6**

Un uomo di bassa statura, dai capelli rossi e ricciuti e dalla barba pure rossa, è appoggiato con le spalle al muro di fango che chiude il vicolo cieco. In una mano tiene una fiasca di pelle, nell'altra una verga di legno nodoso. Tutti gli abiti dello sconosciuto sono fatti di morbida pelle di daino, tinta in colori autunnali, quali l'oro e il rossiccio. Dalle spalle gli pende morbidamente un mantello marrone con il cappuccio abbassato.
«Dai, prendi il vino» insiste, ignorando la tua mano posata sull'impugnatura della sciabola. Vedi che le sue sole armi sono la verga ed il grande pugnale che porta alla cintura.
Se la tua sete è più forte della prudenza, prendi il vino e vai al **79**. Altrimenti, tieni la mano sulla sciabola e rifiutalo (**56**).

**7**

Sperando che la pergamena chiusa dal nastro azzurro evochi il demone che servì tuo padre, sciogli il nastro e spezzi il sigillo di cera. Sulla pergamena c'è

una sorta di scrittura magica, i cui glifi però danzano e si spostano fino a formare parole comprensibili in Lingua Franca. Tuo padre deve aver fatto in modo che tu potessi leggerle senza l'aiuto della magia.
Capisci immediatamente che non si tratta dell'incantesimo per evocare Rufyl, ma di un altro, destinato a proteggerti dalla magia nemica. Lo leggi ugualmente, comprendendo che ne avrai bisogno al momento di affrontare Beldon.

*Contro tutti gli incantesimi, io, Landor, della Scuola degli Arcani, consacro questa pergamena col ferro e con l'argento, secondo le modalità prescritte dagli stregoni di Bhukodia, per proteggere mio figlio, Carr, da tutte le entità ed i poteri malefici, finché questo dweomer magico brillerà.*

Nell'istante in cui leggi l'ultima parola, la pergamena viene avvolta da un'intensa luce violetta, che ti costringe a distogliere lo sguardo. L'aura magica si stacca dalla pergamena e corre lungo le tue braccia, avvolgendo tutto il tuo corpo; poi cala di intensità, trasformandosi in una tenue luminosità rosso magenta. Guardi la pergamena: è vuota!
Ora sai che l'ultima pergamena dev'essere quella che ti permetterà di evocare Rufyl, il demone al servizio di Landor. Vai al **240**.

## 8

Mentre ti acquatti immobile al buio, alcuni dei mostri arretrano lentamente all'altra estremità del vicolo. Ne resta solo qualcuno, troppo spavaldo o stupido per temere la creatura mistica atterrata tra di loro.

Ti copri gli occhi di fronte all'intenso bagliore, avvertendo una leggera vibrazione in tutto il corpo mentre la vivida aura ti avvolge; poi l'intensità cala, altrettanto improvvisamente, e lo stesso avviene per la vibrazione. Ti scopri il volto proprio nel momento in cui una forma umana avvolta in un mantello si materializza al centro dell'aura.
«Andatevene o morirete!» tuona una voce potente, mentre la figura ammantata cammina in circolo, puntando un lungo dito ossuto contro gli Uomini-bestia che se ne vanno tutti tranne uno. L'ultimo mostro getta un ruggito innaturale e si avventa sulla figura alta e sottile, aprendo una delle chele da aragosta nell'intento di afferrarla.
La figura tende il lungo braccio verso l'assalitore, lasciando intravedere soltanto una mano pallida nella manica scura. Poi stringe la mano ad artiglio, facendo due movimenti bruschi.
Dal palmo partono due sfere gemelle di fuoco, che sfrecciano come piccole comete nell'oscurità del vicolo. Entrambe colpiscono il torace chitinoso del mostro, interrompendo all'istante il suo urlo di dolore. L'essere cade sulle pietre bagnate, con un cratere fumante al posto del cuore.
Il vicolo è improvvisamente pervaso dai grugniti animaleschi e dalle grida dei compagni del morto. Accorrono in un'orrenda profusione da tutte le parti, diretti verso di te. Ti volgi verso la misteriosa figura ammantata, solo per scoprire che è svanita. Devi affrontare da solo i mostri infuriati. Ma li attacchi (**65**), o tenti di ingannarli per prendere tempo (**163**)?

## 9

La pergamena che ti ha dato Arno è scritta in Lingua Franca Arcaica, e serve soltanto a confonderti. Ti chiedi se non ti abbia fornito una versione vecchia per farti perdere tempo. A mezzanotte getti la pergamena in un angolo e cerchi di schiarirti le idee per tentare qualche altro incantesimo.
Torna al **103**, senza aggiungere l'incantesimo Servitore Invisibile sul Foglio d'Identità.

## 10

Il tuo incantesimo Paracadute funziona, proprio come nella lezione! Appena pronunci la parola magica non precipiti più in caduta libera, ma galleggi nell'aria della notte accanto alla torre nera. Poi ti senti planare dolcemente finché non posi i piedi sul portico di solida roccia.
Guardi Dalris, e alzi una mano per segnalare che sei sulla strada giusta.
Cancella l'incantesimo Paracadute e perdi 2 punti di Destrezza perché la caduta ti ha lasciato un po' scosso. Poi getta due dadi e somma il numero ottenuto alla Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai al **190**. Se è inferiore, vai al **208**.

## 11

«Non ho ancora imparato quell'incantesimo» rispondi alla creatura invisibile nella fitta oscurità.
«Allora segui questa luce!» ordina la voce arrochita.
All'improvviso, ad un centinaio di metri di distanza, si accende una luce di un bianco abbagliante, simile

a quella di un faro che illumina le tenebre per guidarti. Quando i tuoi occhi si abituano alla semioscurità, noti molte file regolari di oggetti rettangolari posti tra te e la luce emanata dalla cripta.
*Mi chiedo che cosa siano* pensi.
*Sarcofaghi Bhukodiani!* La risposta di Rufyl penetra nel tuo cervello quasi nello stesso istante in cui ti poni la domanda.
*Dove sei, Rufyl? Non ti vedo!*
*Proprio accanto a te. Noi Pseudodraghi preferiamo rimanere invisibili per la maggior parte del tempo, Padrone. Capirai presto che questa è una dote auspicabile per il demone di uno stregone.*
*Si tratta di un cimitero, dunque?* chiedi.
*È l'antica necropoli dei maghi Bhukodiani più potenti. È per questo motivo che tuo padre costruì la sua scuola in questo punto. L'unico modo per entrare o uscire è il teletrasporto magico.*
La tua conversazione mentale con lo Pseudodrago si interrompe appena ti avvicini alla fonte della luce incantata. Sembra emanare dal centro di una figura seduta proprio davanti a te! Vai al **157**.

## 12

Ulrik strizza gli occhi nervosamente. Gli abitanti di Delmer temono a tal punto i poteri magici di tuo padre che probabilmente non ti permetterebbero neanche di toccarli. Giri il carretto appoggiandolo con le ruote contro il fianco della montagna, in modo che non possa allontanarsi. Poi, in una sola mossa, per non far capire che cosa sta accadendo, ti avventi sull'uomo più grosso, sperando che si faccia indietro travolgendo i suoi amici e ti lasci passare.

Getta due dadi e somma il numero ottenuto alla Destrezza. Se il totale è 19 o più, vai al **20**. Se è inferiore, vai al **31**.

## 13

«Il novizio anziano sembra sconvolto» mormori all'uomo alla tua sinistra, che smette di mangiare e avvicina il volto al tuo. Ti parla in un sussurro, con voce *stridula*, ed ha un tono serio.
«Arno sa di magia molto più di qualsiasi altro novizio della scuola. Ha trascorso lunghe ore ad imparare i suoi segreti occulti. Farai meglio a tenere la bocca chiusa e a lavorare sodo più che puoi».
Senza aggiungere altro spinge il piatto al centro del tavolo, si alza e se ne va. Gli altri novizi si guardano nervosamente, poi anch'essi allontanano il piatto e ti lasciano solo a mangiare in silenzio.
Perdi 1 punto di Carisma. Vai al **75**.

## 14

Il Druido di Tikandia è un uomo alto, con una folta barba scura, striata d'argento. I capelli, pure folti e scuri con striature argentee, sono lunghi, trattenuti da un diadema ornato da una strana pietra azzurra che brilla di una luce interna. Un'altra pietra uguale è incastonata nella sua collana druidica, chiamata *torc*.
«E così tu sei il figlio di Landor!» esclama Perth, con gli occhi chiari che gli brillano per l'emozione. «Sì, lo vedo, il naso e gli zigomi sono proprio quelli di tuo padre. Non ho mai avuto il piacere di conoscere tua madre, ma scommetto che è da lei che hai preso gli occhi di Seagate».

Ti senti imbarazzato da quell'esame accurato, più per la presenza della figlia di Perth che per le parole in sé. Dalris siede accanto al padre, alla tavola di Estla. Anche i suoi abiti sono di pelle di daino, molto simili a quelli di Thayne, e come unico ornamento porta una curiosa collana d'oro ad anello aperto, con due pietre rosse identiche alle estremità. Ha i capelli neri, raccolti in una sola treccia che le arriva quasi alla vita.

«Come hai conosciuto mio padre?» chiedi a Perth.

«Landor trascorse molti anni con il mio popolo, alla ricerca degli antichi incantesimi dei nostri antenati, i maghi di Bhukod. Vedi, Carr, il segreto del grande successo di tuo padre sta proprio nel fatto di aver imparato la magia di quegli stregoni. In tutta Tikandia non esiste potere occulto più grande».

«Quindi riuscì a scoprire l'impero perduto di Bhukod!»

«Bhukod non fu mai un impero perduto» interviene Dalris con voce fredda e autoritaria. «Il mio popolo vive sui tumuli costruiti dai nostri antenati. Siamo *noi* l'impero di Bhukod!»

Per la prima volta vedi un lampo d'emozione trasparire dal volto scuro e liscio della ragazza. È lo sguardo di una vera aristocratica, contraddistinto dall'orgoglio per la propria stirpe.

«Ma Landor trovò lo Scettro di Bhukod» interrompe Estla. «Ed è per questo che Perth e Dalris sono qui. Non puoi immaginare nemmeno lontanamente quali poteri possieda quella bacchetta, Carr. Dalris potrà dirti di più. Da una vita studia gli oggetti magici dei suoi antenati Bhukodiani ed è qui per recuperare lo scettro con i suoi poteri bardici».

Sposti lo sguardo dagli occhi scuri di Estla a Dalris. Quando inizia a parlare della bacchetta incantata, la

sua freddezza svanisce gradatamente; le guance le si arrossano per l'eccitazione e nei suoi occhi brillano luci di luoghi antichi e lontani. Vai al **50**.

**15**

Hai appena raggiunto la periferia di Delmer quando senti delle urla irose provenienti dal porto. Tra le altre spicca la voce stentorea di Ulrik, che sembra aver riacquistato tutta la sua spavalderia. Ti infili in un vicolo da dove potrai vedere ciò che accade.
«Udite, uomini di Delmer!» grida il cugino di Marla. «La strega delle montagne ed il suo marmocchio sono in casa dello sciamano, proprio qui a Delmer! Li vogliamo nel nostro villaggio?»
«NO!»
La risposta unanime dei pescatori e dei contadini intimoriti echeggia nel vicolo, facendoti arretrare ulteriormente nell'ombra, con la mano sull'impugnatura della vecchia sciabola arrugginita di Ulrik. «ALLA CASA DEL SACERDOTE!»
«BRUCIAMOLI, E SPARGIAMO LE LORO CENERI IN MARE!»
Sbirci cautamente in direzione della casa di Wendel, dove si è riunita la marmaglia capeggiata da Ulrik.
«ANDATEVENE A CASA» grida Wendel dalla finestra. «Marla è morta! Le sto preparando il funerale!»

«Dacci la strega, Wendel!»
«E quel suo figlio del demonio!»
Ti appiattisci contro un edificio, rabbrividendo nei tuoi stracci: dubiti che Wendel sia in grado di tenere a bada quella gentaglia infuriata. Potresti approfittare del fatto che la loro attenzione è rivolta tutta al sacerdote, per lasciare Delmer non visto e recarti a Freeton in cerca di Beldon (**27**). Ma forse dovresti restare, nel caso che il vecchio chierico abbia bisogno del tuo aiuto (**54**).

## 16

*SCUOLA DELLE SCIENZE ARCANE*
*Primavera, 822 C.E.*
*Catalogo degli Incantesimi*

*I seguenti incantesimi sono a disposizione di tutti gli studenti per la sessione primaverile. I novizi interessati si rivolgano per istruzioni e prove al novizio anziano Arno.*

1. *Corazza* (**41**)
2. *Luce* (**136**)
3. *Rivela-Incantesimi* (**223**)
4. *Leggi-Magia* (**45**)
5. *Sonno* (**151**)
6. *Evoca-Spirito* (**4**)

*Gli studenti possono tentare i vari incantesimi solo una volta per sessione, se non previa autorizzazione speciale.*
*I fallimenti saranno puniti con sanzioni appropriate.*

Rileggi l'elenco degli incantesimi, consultando il manuale per vedere quale sia il più adatto alla lezione di domani. È quasi mezzanotte, e la tua mente è un miscuglio di nuove informazioni e fatti mistici.

Se vuoi lasciar perdere per un po' lo studio, prima di scegliere un incantesimo, vai al **26**.
Se invece vuoi scegliere subito l'incantesimo per poi dimenticare le lezioni e riposare, getta un dado. Il risultato indicherà il numero dell'incantesimo che potrai tentare, andando al paragrafo segnato. Se esce un incantesimo che hai già tentato o eseguito, getta nuovamente il dado.
Quando hai imparato un totale di tre incantesimi, vai al **26**.

## 17

Per un attimo scorgi un bagliore vitreo negli occhi spaventati di Ulrik. Il suo cipiglio si attenua e capisci che l'inganno funzionerà, grazie alla tua forza interiore.
Ma poi il compagno più magro grida: «Non ascoltarlo, Ulrik! Sta tentando di stregarti con i poteri di suo padre!» Le sue parole però non sembrano avere effetto su tuo cugino, ipnotizzato dal terrore.
Proprio in quel momento un rantolo spaventoso interrompe la tua concentrazione. È tua madre! Sta tentando di sollevare il capo, con gli occhi dilatati per il panico e la disperazione. Ti precipiti sul carretto accanto a lei, appena in tempo per afferrarle il capo quando crolla sulle tavole dure. «Madre!» mormori piangendo, accecato dalle lacrime. «Buttateli giù dalla scogliera!» grida Ulrik, dimenticando il terrore non appena distogli lo sguardo da lui. «Non fategli finire l'incantesimo! È uno stregone, come suo padre!»
Cerchi di alzarti in piedi nel carretto traballante, ma quegli omaccioni lo hanno già sollevato al di sopra del bordo della scogliera. Sbatti contro il corpo di

tua madre e tenti di aggrapparti alle bande laterali; qualche centinaio di metri più sotto, le ondate furiose della mareggiata invernale si infrangono senza posa sulle rocce frastagliate di Seagate.
Tenti di buttarti in avanti con un'ultima mossa disperata, ma è troppo tardi. Il carretto precipita nell'abisso rovesciando te e tua madre nell'oceano. L'impatto fatale con l'acqua gelata ti libera dall'angoscia per tua madre, e dalle migliaia di domande senza risposta sulla morte di tuo padre. ✠

## 18

Punti il dito contro un'altra figurina, e tenti di imitare il suono emesso da Arno, ma subito capisci che qualcosa non ha funzionato.
Il Goblin contro cui hai formulato la stregoneria Sterminio è armato di daga e scudo: in un batter d'occhio si trova con la cintura al livello della testa dei compagni. Sta crescendo! Cresce tanto in fretta che il suo corpo spacca la gabbia prima che tu possa fare qualcosa. Ti copri il volto con le braccia, nel tentativo di scansare il fendente, e un istante prima che la pesante lama ti penetri nel braccio scorgi Arno nell'angolo.
Il novizio stermina gli altri due Goblin, ed è pronto ad attaccare il tuo assalitore, ma le tue speranze svaniscono quando il suo ghigno malvagio ti dice che non ti aiuterà . . . ✠

## 19

All'improvviso senti un pizzicotto sulla natica sinistra.
«Ahi!» gridi, troppo sorpreso per controllarti. Fai un salto in avanti, girandoti per vedere chi è stato, ma

non c'è nessuno. L'imbarazzante verità ti fa arrossire, mentre odi echeggiare una risata chioccia. Perdi 1 punto di Carisma.
L'alunno magro dalla pelle scura, con la veste azzurra, si è servito di una stregoneria Pizzicotto solo per umiliarti. Il tuo primo impulso è di vendicarti con uno dei trucchi che escogitavi da bambino (**128**), ma un simile comportamento sarebbe troppo infantile; forse sarebbe meglio unirsi agli altri novizi ed ignorare l'accaduto (**147**).

## 20

Ti slanci contro il tuo massiccio cugino in un impeto disperato. Ulrik ne resta tanto sconcertato che grugnisce per la sorpresa e, preso dal panico, indietreggia, scivolando sul sentiero ghiacciato; quindi perde l'equilibrio e cade addosso ai compagni. Quello più grosso, dal volto paonazzo, finisce a terra, mentre il contadino magro lascia andare la falce e si copre la faccia per il terrore.
«Ha atterrato due uomini adulti senza toccarli con un dito!» grida l'uomo magro. «Dev'essere uno stregone, proprio come chi lo generò!»
«Sono scivolati sul ghiaccio!» gridi, indicando la strada. «La magia non c'entra!»
Ma l'uomo, in preda al panico, non ascolta le tue proteste; anzi, quando vede il tuo dito puntato contro Ulrik ed il suo compagno caduto a terra, i suoi occhi si dilatano per il terrore e afferra il tuo parente per il collo della giacca.
«Alzati, Ulrik! Vuole stregarti!»
Il panico è contagioso. Ulrik e l'altro tentano di rialzarsi, ma si agitano a tal punto da non riuscire a tenersi in piedi sulla superficie scivolosa. Quel goffo

trio di contadini superstiziosi si allontana tra mille imprecazioni, mentre la vecchia sciabola di tuo cugino cade a terra.
Afferri irosamente l'arma e torni a riprendere le stanghe del carretto. Ti rimetti in cammino, spingendo il pesante veicolo proprio in direzione dei tre uomini, e tua madre si lamenta mentre il suo corpo tormentato dalla febbre rotola contro le bande sporche. Vedi un'espressione di orrore dipingersi sul volto di Ulrik quando ti avvicini, e non appena raggiungi il terzetto tuo cugino spinge i suoi compari via dalla strada.
«Lasciateli passare» ruggisce con un tono di sfida nella voce, ora che il pericolo è passato. «Se solo uno di quei due stregoni tenterà un gesto, li getteremo in mare!»
Non ti curi della minaccia. Il sentiero di montagna è talmente ripido che devi fare di tutto per non scivolare sul ghiaccio. Finalmente, con grande sollievo, senti dei gusci d'ostrica sotto i piedi e capisci di essere entrato nel villaggio di Delmer. Vai al **58**.

## 21

L'animale, alto circa mezzo metro, di colore rossiccio, strizza gli occhietti da camaleonte osservandoti accuratamente. Stai ancora arretrando lentamente verso la porta, incerto sul da farsi.
*Non devi avere paura di me. Ora sei il mio padrone. E poi, io non sono un Drago Rosso.*
Le parole, o meglio i pensieri, sembrano apparire nel tuo cervello senza nemmeno passare per le orecchie. Noti che non hai visto muoversi la bocca della creatura.

*Gli Pseudodraghi comunicano telepaticamente* ti informa, dimostrando di poter ricevere i tuoi pensieri.
Entri facilmente nella conversazione, devi solo pensare tutto ciò che vuoi chiedere alla piccola creatura: in fondo la comunicazione telepatica è molto più pratica di quella orale. In pochi minuti vieni a sapere cose molto spiacevoli su tuo zio, molto più spiacevoli di quanto tu avessi mai immaginato.
Beldon, secondo Rufyl, tentò di rubare i segreti magici di tuo padre fin da quando era novizio alla scuola. L'Elfo Thayne, che hai incontrato a Freeton, tentò di mettere in guardia Landor da Beldon, ma questi si servì di magie demoniache proibite per divenire più forte di Landor e di Thayne, e poi li cacciò dall'accademia.
Landor e Rufyl, però, riuscirono ad introdursi di nascosto nella scuola e a nascondere lo Scettro di Bhukod, l'unica arma capace di distruggere Beldon. Poi sigillarono le stanze di Landor affinché Beldon non potesse servirsi del potente *dweomer* dello scettro per trovarlo. Tuo padre dovette sacrificare la sua vita materiale, per ottenere poteri sufficienti a nascondere la bacchetta incantata.
*Dov'è lo scettro, ora?* chiedi mentalmente. *Dobbiamo trovarlo prima che ci riesca Beldon. Ora che le stanze di mio padre sono aperte, potrebbe individuarne il dweomer.*
*Si trova in una cripta sotterranea proprio sotto questa torre* pensa Rufyl.
*Come faccio ad arrivarci? C'è qualche passaggio segreto?*
*Solo il guardiano dello scettro può trasportarti dentro o fuori* è la risposta misteriosa di Rufyl. «Quale guardiano?» gridi, perdendo il controllo.
*Il guardiano della cripta*, risponde il tuo nuovo ser-

vitore, come se ciò spiegasse tutto. *Tuo padre lo ha cercato per molto tempo. Teletrasporterà soltanto me, all'inizio, ma poi gli chiederò di venirti a prendere. Allora, vuoi che vada dal guardiano della cripta e gli ordini di portarti dallo Scettro di Bhukod?*
Impieghi parecchi secondi ad assimilare tutto ciò che lo Pseudodrago pensa. Quando decidi, Rufyl ti ha già letto nel pensiero.
*Resta qui. Non ci metterò molto* ti assicura.
Il corpo rosso del Drago in miniatura trascolora lentamente nel rosa, poi in un bianco rosato, quindi diventa traslucido e alla fine svanisce. Fissi le pareti, chiedendoti quanto impiegherà Rufyl a negoziare con il misterioso guardiano della cripta. Vai al **236**.

## 22

Il primo giorno di lezione sull'incantesimo Amici non è altro che una serie di dimostrazioni. Arno usa come spalla Prindel, il solo oltre a lui ad indossare la veste azzurra. Il novizio anziano traccia alcuni segni misteriosi sul volto del suo assistente, servendosi delle polveri contenute in tre vasi: gesso, nerofumo e cinabro. Poi sussurra una parola, che somiglia a «fantastico».
Getta tre dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **133**. Se è inferiore, vai al **171**.

**23**

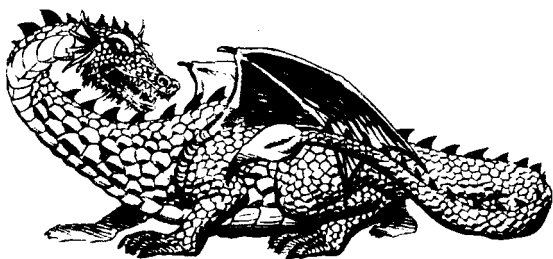
«Non c'è qualcosa di meno rischioso di un salto dalla montagna, per sperimentare le mie parole magiche?»
Thayne sorride leggermente, alzando le sopracciglia. «Ti risponderò dicendoti che puoi formulare l'incantesimo Paracadute per chiunque o qualsiasi cosa cada o venga lanciato in aria. Il resto puoi immaginarlo».
Osservi il fianco della montagna e all'improvviso intuisci il modo di provare l'incantesimo senza rischi. «Dammi quella piuma e ripeti quelle tre parole, per favore» chiedi all'Elfo in tono sicuro. Thayne ti porge la piuma e pronuncia lentamente e distintamente la frase in Elfico. Tendi l'orecchio concentrandoti sulla musicalità delle sillabe e ne registri indelebilmente la tonalità nel cervello. Poi lanci in aria una pietra pesante e subito dopo la piuma; la pietra sta cominciando a scendere quando pronunci l'ultima parola magica.
Con grande gioia vedi il pesante sasso fermarsi a mezz'aria e poi planare dolcemente, trasportato dalla brezza, come se anch'esso fosse una piuma.
«C'è un po' di Landor in te, dopo tutto» sbuffa Thayne. «Hai l'orecchio fino e la mente acuta, una buona combinazione per un mago».
Avvampi d'orgoglio quando il sasso si posa dolcemente sul terreno ai tuoi piedi. «E adesso?» chiedi.
«Ora puoi scegliere tra gli incantesimi Comprensione dei Linguaggi (**175**) e Fiamme Digitali (**215**) per la lezione di domani. Per oggi sei libero; puoi riposare e segnare l'incantesimo Paracadute sul tuo elenco».

## 24

Riavvolgi la lettera di tuo padre e te la infili nel mantello. Il primo impulso sarebbe di affrontare Beldon con le ultime parole accusatrici di Landor, ma sai che il Gran Maestro della Scuola degli Arcani è troppo potente per te. Inoltre, il tuo scopo principale è quello di trovare il misterioso Scettro di Bhukod e fuggire dall'accademia: esaudire le ultime volontà di tuo padre è per te più importante di qualsiasi altra cosa al mondo.
Esamini le due pergamene rimaste, tentando di indovinare quale delle due potrebbe servire ad evocare Rufyl, il demone servitore di tuo padre. Vai al **7** per aprire quella con il nastro azzurro, o al **240** per aprire quella con il nastro nero.

## 25

Al mattino l'aria frizzante della montagna ti induce a poltrire sotto le coperte di pelliccia della tua cuccetta. Ma alla fine la voce di Thayne da dietro la porta ti riscuote.
«Dobbiamo muoverci, se intendi imparare qualcosa oggi» esclama burbero.
«Voglio che mi insegni l'incantesimo Amici» dici all'Elfo mago.
«Quell'incantesimo richiede una pratica maggiore rispetto ad altri riservati ai novizi. Dopo colazione vieni alla capanna ai bordi dell'accampamento, vicino al *canyon*».
«Amici può essere pericoloso» ti spiega Thayne, quando ti unisci a lui. «Se funziona, il soggetto ti trova irresistibile. Altrimenti, accade il contrario; il soggetto si sente irritato dalla tua presenza».
«Come si formula?» chiedi, impaziente.

«Innanzitutto sono necessari tre ingredienti: gesso, nerofumo e polvere di cinabro; in caso di emergenza, puoi sostituire i primi due con farina e fuliggine, ma il cinabro è indispensabile».
Poi Thayne ti mostra come usare le tre sostanze per tracciarti simboletti sulla fronte e sulle guance prima di formulare l'incantesimo. Quindi sussurra in Elfico la parola che attiverà il *dweomer* magico.
Getta due dadi e somma il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **43**. Se è inferiore, vai al **73**.

**26**

I giardini dell'accademia sono belli e ben curati, persino agli inizi della primavera quando l'erba ed i fiori non sono ancora spuntati. Cammini per circa mezz'ora, cercando di schiarirti le idee dopo le cose stupefacenti che hai appreso. Poi ti siedi tranquillamente all'ombra di una siepe e fissi il cielo senza luna, ricordando notti simili sulle montagne di Seagate. Proprio quando inizi a rilassarti, un rumore proveniente dalla strada ti fa balzare il cuore in gola.
Ti sporgi per sbirciare attraverso la siepe, e vedi una figuretta dall'altra parte dell'inferriata coperta d'edera che circonda la scuola. In mano tiene un oggetto lungo, diritto e appuntito, molto simile ad un giavel-

lotto. Ad un tratto si mette a correre in direzione dell'inferriata e punta il bastone appuntito verso la base dell'alta barriera.
All'improvviso capisci che l'intruso intende fare il salto con l'asta per superare l'inferriata. Ti nascondi nell'ombra per vedere come si comporterà. Lo sconosciuto atterra senza far rumore al di là della barriera e si avvicina in silenzio alla torre, proprio nella tua direzione. Se lanci l'allarme o dai l'altolà al ladro, riuscirai soltanto a farlo fuggire. Hai solo pochi minuti per decidere se tentare di fermarlo con la magia (**55**), affrontarlo fisicamente (**174**) o seguirlo (**232**).

## 27

Soffochi l'impulso di insultare quella massa di ignoranti e vedi apparire improvvisamente Wendel sulla soglia, avvolto in una strana tunica lucente. La folla si quieta quando il chierico solleva le braccia tese.
Guardando fisso, al di sopra delle loro teste, inizia a cantilenare in tono monotono: «Perdonate i vostri sciocchi figli, fantasmi di Delmer! Hanno dimenticato che ora Marla è una di voi. Ora il suo spirito è vostro, e non può essere malvagio».
Un mormorio sommesso si diffonde tra la folla. Alcuni arretrano di qualche passo con un'espressione di vergogna dipinta sul volto. Sorridi, comprendendo che il potere di Wendel sulla folla è più grande di quanto pensassi: ora tua madre sarà accolta tra i suoi antenati.
Strisci silenziosamente nel vicolo e ti allontani in fretta, diretto alla periferia della città. Vai al **44**.

**28**

Frughi disperatamente nella tua veste da novizio, alla ricerca della piccola piuma. Alla fine la trovi e la getti nell'aria della notte, pronunciando la parola magica proprio nel momento in cui precipiti dal muro della torre: puoi solo sperare di aver fatto in tempo.
Lancia due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, vai al **179**. Se è inferiore, vai al **10**.

**29**

Memore del tuo primo incontro con Arno, sei deciso ad imparare la stregoneria Pizzicotto. Quando ti vede nel refettorio, Arno sorride e ti fa il gesto di pizzicare, come per ricordarti l'accaduto. Aggrotti le sopracciglia e ti siedi.
Più tardi, a metà mattina, tu ed i tuoi compagni di classe avete imparato la parola giusta ed iniziate ad esercitarvi, pizzicandovi reciprocamente.
Lancia due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 20 o più, impari facilmente la stregoneria e guadagni 1 punto di Carisma; prendi nota di Pizzicotto e torna al **226**.
Se il totale è 19 o meno, diventi il bersaglio del Pizzicotto di tutti gli altri, ma tu non riesci ad impararlo. Perdi 1 punto di Carisma e torni al **226**.

**30**

«Non ho fatto altro che rincorrere quei libri magici per due settimane» dici ai tuoi compagni. «E adesso sembra che lo scettro sia molto più importante!»

«Se qualcun altro potesse maneggiarlo, non te lo chiederemmo» dice Perth. «Sei la nostra ultima speranza, Carr».
«Allora dovrò farlo da solo!» esclami.
«No. Dovremo farlo assieme!» ribatte Dalris. «Non sapresti riconoscere lo Scettro del Potere se lo vedessi. È per questo che sono qui, per identificarlo».
«Ed io sono qui per aiutarti ad eludere le spie di Beldon stanziate a Freeton» aggiunge Thayne. «Sarai totalmente solo una volta entrato nella scuola, ma io posso accompagnarti almeno fino alla porta principale». Vai al **34**.

## 31

Lanciando un urlo selvaggio ti avventi sull'uomo che ti sta davanti; ma il pugno di Ulrik ti prende in pieno petto, togliendoti il respiro e facendoti provare un dolore tremendo ai polmoni; vai a sbattere contro il carretto e scivoli sul terreno ghiacciato.
Resti a terra accanto al veicolo, conscio soltanto del tuo bisogno di respirare. Vedi Ulrik ed uno dei suoi compagni appoggiarsi con la schiena al carretto di quercia e spingerlo sull'orlo della scogliera per rovesciare tua madre, ormai moribonda, nel mare gelido.
All'improvviso il corpo di Marla emette una luce innaturale. Si alza in piedi e tende le braccia verso i due uomini, pronunciando una rozza parola magica mentre nei suoi occhi arde un fuoco soprannaturale.
Urlando di terrore gli energumeni lasciano andare le armi e cadono sulla strada gelata. Le loro grida risvegliano i tuoi sensi intorpiditi, e riesci ad alzarti giusto in tempo per vedere i due strisciare carponi dietro il loro compagno in fuga. Quando raggiungono il punto in cui non c'è più ghiaccio, balzano in piedi e

corrono urlanti verso il villaggio, vittime dell'incantesimo formulato da tua madre.
«Madre!» esclami, precipitandoti verso il carretto. Ma prima che tu possa raggiungerla, la strana luce svanisce e lei crolla sul suo lurido giaciglio. Noti immediatamente che il suo respiro si è fatto debole ed irregolare; le accarezzi la fronte ardente, tentando di sistemarla più comodamente nelle pellicce che la proteggono dalle tavole ruvide del carretto.
«Non morire!» sussurri disperato. «Siamo quasi arrivati da Wendel, lo sciamano. Lui saprà cosa fare».
Marla accenna un mezzo sorriso, aprendo gli occhi vitrei e guardandoti per la prima volta dopo giorni e giorni.
«No, Carr» mormora. «La mia malattia è troppo grave perché i nostri spiriti ancestrali possano guarirla. Devi lasciare Delmer e andare a casa di mio fratello, a Freeton. Il mio incantesimo era debole, e Ulrik vincerà presto il terrore e tornerà per vendicarsi dell'onta subita. Io sarò già morta, ma tenterà di punire te al mio posto. Lasciami, te lo ordino! Va' . . .»
L'espressione fiera di Marla si spegne all'improvviso, e la testa le crolla da una parte. Un singhiozzo profondo ti nasce nel petto, scuotendoti tutto. Poi, ricordando il rituale d'uso, adagi il corpo di tua madre nel carretto.
Scorgi un bagliore metallico: è la vecchia sciabola di Ulrik caduta sul sentiero ghiacciato. La prendi, la posi di traverso sulle stanghe del veicolo e ti dirigi verso il villaggio addormentato per comunicare a Wendel che un altro spirito si è riunito agli antenati.
Vai al **58**.

## 32

I tre rotoli di pergamena che hai in mano irradiano un'energia palpabile; è come se il loro contenuto volesse penetrare nel tuo cervello. Forse gli avvertimenti di Beldon sono motivati, ma la sparizione del cubo di cristallo non è stata accidentale. Queste pergamene sembrano destinate a te e a nessun altro.
Escludi le grida attutite di tuo zio dalla mente, mentre tenti di indovinare quale dei tre rotoli dovresti aprire per primo: quello con il nastro rosso (**206**), quello con il nastro azzurro (**89**) o quello con il nastro nero (**192**).

## 33

Esiti, nel tentativo di ricordare tutti i particolari dell'incantesimo. «Quale parola hai usato?» chiedi a Thayne, volendo essere assolutamente sicuro dei suoni.
Il tuo maestro fa una smorfia d'impazienza, ma ripete la parola. Le consonanti dell'Elfico sono più dolci di quelle umane, ma alla fine riesci ad impararle.
Poi prendi il pezzetto di pelle che Thayne ti porge e te lo strofini sull'avambraccio, premurandoti di seguire esattamente i movimenti fatti dal tuo maestro.
La pelle all'interno del polso sembra intorpidirsi, e sei quasi sicuro che l'incantesimo abbia funzionato.
«Fammi un taglio qui!» dici a Thayne, offrendo il polso alla punta del suo pugnale. «Dai, prova!»
Thayne ti guarda il braccio, poi ti osserva in volto. Con un colpo fulmineo, che intravedi a malapena, ti trafigge il braccio con il pugnale. Senti la punta rimbalzare sulla pelle sottile del polso come su uno spesso cuoio grezzo: l'incantesimo ha funzionato!

«Davvero notevole, e al primo tentativo, poi!» si congratula il tuo tutore. «Tieni a mente questo incantesimo, per il momento, e dimmi se ora vuoi imparare Rivela-Incantesimi o Leggi-Magia».
Trascrivi l'incantesimo Corazza e vai al **51**.

## 34

«Avrai bisogno di un travestimento» dice Thayne, e ti porta nella sua capanna dove si mette a rovistare in un baule da marinaio piuttosto malandato. «Aha! Sapevo che era qui, da qualche parte. Non indosso questa brutta uniforme da quando ero novizio di tuo padre, Carr».
Ti porge un mantello con cappuccio, nero come la pece, fatto di una stoffa leggera, simile alla seta ma più resistente. Ti aiuta ad indossarlo, il che è più complicato di quanto pensassi. Infatti, mentre dall'esterno l'indumento sembra perfettamente liscio, in ogni piega della sua superficie interna sono nascosti lacci e tasche segrete.
«Ora almeno sembri un mago. Scendiamo dalla montagna» ti incita Thayne.
Vi fermate alla capanna di Estla per prendere Dalris, che non si è preoccupata di travestirsi. «Questo è tutto ciò che mi occorre» spiega in tono sicuro, indicando l'oggetto che ha in mano, una sorta di bastoncino impacchettato.

«Che cos'è?» chiedi alla donna Kandiana.
«L'unica arma necessaria ad un bardo, anche se io ne possiedo un'altra» risponde con aria misteriosa.
«Ma stiamo perdendo tempo. Portaci a Freeton, Thayne!»
La discesa richiede soltanto un decimo del tempo impiegato per la salita. Raggiungete la periferia di Freeton poco dopo mezzanotte, sotto un cielo senza luna ma pieno di stelle. Thayne scivola attraverso le mura e vi conduce verso il porto, per strade e vicoli silenziosi.
Quando raggiungete la meta, l'Elfo prende uno stretto sentiero che corre lungo una diga foranea, e dopo pochi minuti scorgete la sagoma alta e scura di una torre che si staglia contro il cielo. Il sentiero costeggia la bassa inferriata coperta di rampicanti che protegge la Scuola degli Arcani dal resto del mondo.
«State lontani da quell'inferriata!» vi ammonisce Thayne. «Rappresenta un pericolo mortale! Quella pianta è un rampicante muschiato giallo, e sarebbe felicissimo di avere uno di voi come nuovo guardiano Zombi».
«Potrei oltrepassarla con un salto» sussurra ansiosa Dalris. La sua voce suona stranamente diversa; ha perso la sua usuale freddezza e sembra eccitata dalla prospettiva di un'avventura.
«Non sarà necessario» ribatte Thayne. «Ecco il cancello. È chiuso da un incantesimo, che però fu formulato da un istruttore non molto in gamba. Non resisterà al mio incantesimo Apriporta».
Vedi il cancello sbarrato, ma noti che Thayne rimane a qualche metro di distanza. «Che c'è? Non entri?»
«Non posso» risponde. «Beldon ha attivato un incantesimo sul cancello per annunciare l'arrivo di certi

ospiti, ed io sono in cima alla lista degli indesiderabili. Però il *dweomer* dell'incantesimo non riconoscerà nessuno di voi».
Dal punto in cui si trova, l'Elfo mormora in fretta qualche parola e il pesante lucchetto del cancello brilla fiocamente, tremola e cade a terra. Devi attraversare il cancello di corsa per tener dietro a Dalris.
L'accademia è un edificio costituito da due ali identiche che si dipartono da una torre nera centrale. Non ci sono porte, a parte quella principale alla base della torre. Dovrete servirvi di quella (**146**); o scalare il muro di pietra della torre fino ai merli, usando un incantesimo Zampe di Ragno (vai al **230**, se ce l'hai), o utilizzando la vostra abilità di scalatori (**168**).

## 35

Prima che il pirata con la sciabola possa muoversi ti avventi su di lui, colpendolo al volto ed al torace con una furia che nasce spontaneamente, perché *sai* di essere in pericolo. Le tue mosse sono forse più goffe di quelle di uno spadaccino professionale, ma ti permettono di mettere a segno il primo colpo.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto alla Destrezza. Se il totale è 16 o più, vai al **61**. Se è inferiore, vai al **224**.

## 36

*Beldon sta mettendo alla prova la mia sicurezza,* pensi in fretta. *Se mi siedo con i novizi, penserà che sono un incapace.*
Convinto che l'essere figlio di Landor ti renda superiore ai novizi, ti dirigi con decisione al tavolo dei

due studenti con la veste azzurra. Mentre ti avvicini cade un silenzio di tomba, e tutti gli occhi sono fissi su di te.
«Posso unirmi a voi?» chiedi ai due che ti guardano sorpresi, e le tue parole cortesi stonano con i vestiti stracciati che indossi. Uno dei due studenti, un giovane florido e grassoccio sui vent'anni, spalanca gli occhi, stupito e divertito allo stesso tempo. L'altro, un uomo piccolo ma nerboruto, dalla pelle olivastra e dai capelli d'ebano, socchiude gli occhi, aggrottando le sopracciglia.
«No, non puoi» risponde con sarcasmo. «Non puoi nemmeno sederti alla nostra tavola. Gli accattoni mangiano in cucina. E poi, come sei entrato?»
Sei tentato di rivelare chi sei agli studenti del corso superiore, così poco amichevoli (**57**); ma ti chiedi se non sia meglio mantenere il segreto, per adesso (**78**).

## 37

Mentre la pescivendola litiga con l'altra venditrice, afferri il boccone più vicino, ma . . .
«Togli le tue sporche manacce dal mio pesce!»
Riesci ad intravedere soltanto un bagliore metallico: la donna tenta di colpirti con il suo coltellaccio affilatissimo.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto alla Destrezza: se il totale è 19 o più, vai al **47**; se è 18 o meno, vai all'**82**.

## 38

Noti che Arno ed i novizi anziani spesso si servono di qualche magia per aprire le porte e far trasportare oggetti. Sospetti che usino l'incantesimo Servitore In-

visibile, e chiedi ad Arno di insegnartelo. Un lampo d'odio si accende nei suoi occhi scuri, ma ti permette di entrare nella sua stanza.
«Hai studiato il manuale?» ti chiede freddamente. Annuisci, poiché hai letto tutto ciò che hai potuto trovare sull'incantesimo.
«Dunque ti manca soltanto da imparare il procedimento» dice Arno.
Prende uno strano bastoncino di legno lucido e dello spago nero. Avvolge ripetutamente lo spago attorno al bastoncino e poi se lo fa dondolare davanti al volto. Non riesci quasi a sentire la sua parola magica, ma ti accorgi che nella stanza c'è una presenza nuova.
«Dammi la terza pergamena da destra sullo scaffale più alto, quella con il nastro verde» mormora Arno. Guardi la libreria a giorno accanto alla finestra; sugli scaffali sono accatastati libri, pergamene e bottiglie. Come gli è stato ordinato, il servitore invisibile prende la pergamena richiesta e la porge ad Arno.
«Qui dovrebbero esserci informazioni sufficienti a farti imparare l'incantesimo, specialmente se terrai a mente ciò che hai visto» ti comunica Arno. «Ora vai, così potrò tenere la mia lezione regolare».
Lancia due dadi e somma il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, vai al **107**. Se è inferiore, vai al **9**.

**39**

Sei tanto stanco ed indebolito dalla fame che decidi di mangiare qualcosa e prenderti un po' di riposo, prima di cercare Beldon. Percorri malfermo sulle gambe gli ultimi metri del sentiero e ti insinui nel primo stretto varco che vedi nelle mura.

Una volta in città, ti fermi un attimo per legarti attorno al collo la sottile coperta di pelo di capra intessuto, in modo da formare una specie di cappa. Poi ti avvii lungo le strade di Freeton, tenendo la mano sulla sciabola di Ulrik con aria di sfida.
All'improvviso senti un odore di cibo - una gran quantità di cibo! - che ti fa brontolare lo stomaco. Segui il suono di molte voci, lungo uno stretto vicolo che passa tra due file di case malconce, e alla fine sbocchi in un ampio viale affollato. Il mercato!
«Pesce, pesce e gallette!»
«Ho detto *due* monete, non una!»
«Animelle! Animelle!»
Le grida dei venditori e dei clienti ti riempiono le orecchie, mentre il profumo di cibi esotici ti induce ad avvicinarti. Ti fai strada verso una delle bancarelle, insinuandoti fra gli avventori fino ad arrivare al banco.
Proprio sotto il tuo naso ci sono vassoi colmi di pesce affumicato e pile di grosse gallette fumanti. Sarebbe così facile allungare una mano per rubare un po' di quel cibo delizioso e sparire tra la folla (**76**). Tuttavia hai anche l'oro per pagare, *se* desideri usarlo (**108**).

**40**

Ulrik e i suoi due scagnozzi sono contadini rozzi e superstiziosi. Dubiti di riuscire a farli ragionare, ma tentare con la forza sarebbe ancor meno consigliabile; saresti solo contro tre! L'unica cosa che sembrano temere sono i poteri magici dei tuoi genitori; in realtà tua madre ti ha proibito di imparare la magia, per l'infelicità che le ha causato, ma loro non lo sanno.

«Togliti dai piedi, Ulrik, o evocherò lo spirito di mio padre per distruggerti!» minacci, tendendo le braccia verso il terzetto.
Getta due dadi e somma il risultato ottenuto al Carisma. Se il totale è 17 o più, vai al **49**. Se è meno di 17, vai al **17**.

**41**

Arno ti assegna ad uno dei gruppi più piccoli di novizi, che studiano l'incantesimo Corazza. Il tuo maestro è uno degli adepti più vecchi e indossa una veste «rossa» - a dire il vero di un colore tra il rosa e il giallo - simbolo del suo potere e della sua condizione superiore. Inizia un discorso sconnesso e monotono, in cui parla dei materiali fondamentali e vi ammonisce sui pericoli della magia.
Hai studiato l'incantesimo per quasi tutta la notte e sai a memoria il procedimento. Alla fine non reggi più le banalità tortuose del venerabile maestro. «È vero che l'incantesimo Corazza non funziona se chi lo formula non indossa una corazza materiale di qualsiasi tipo?» lo interrompi, sperando di indurlo a farla un po' più breve.
Il vecchio adepto ti guarda con gli occhi che mandano scintille. «Sei il figlio di Landor, vero? Sì, sì, lo vedo. Ricordo che anche lui era impaziente come te.

Immagino che pensi di aver imparato tutto quel che concerne questo incantesimo dai libri». Gli altri novizi ridacchiano, godendosi la sfida del maestro alla tua spavalderia.
«Forse non tutto» rispondi in tono sicuro, «ma di certo quel che basta per formularlo».
Un fremito palpabile di sorpresa precede una raffica di osservazioni sarcastiche: «Mettilo alla prova, Maestro!» «Vogliamo vedere il suo sangue!»
Il vecchio rugoso ti porge un quadratino di pelle morbida, necessario a formulare l'incantesimo. Secondo il manuale, dovrebbe essere stato benedetto da un chierico. Ti concentri sui passaggi appena ripassati sul tuo manuale, sfregando la pelle consacrata tra le mani e mormorando la frase «duro come il cuoio».
Lancia due dadi e somma il risultato ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, vai al **118**. Se è inferiore, vai al **74**.

**42**

Al segnale dell'istruttore tutti lo imitano, infilandosi in bocca il ragno e il catrame e mormorando la propria versione della parola magica in Elfico. Soffochi un conato di vomito quando chiudi le mascelle sugli ingredienti ripugnanti dell'incantesimo, e li inghiotti. Noti che le palme delle tue mani emettono una sostanza talmente appiccicosa che riesci a camminare sul muro. Inizi ad arrampicarti, ma ti accorgi di aver commesso un grave errore. Hai dimenticato di toglierti le scarpe!
Tenti di rimediare, ma le tue mani si attaccano ai sandali. Gli altri novizi, appesi al muro in varie posizioni, ridono forte dei tuoi guai; e più loro ridono,

più cresce il tuo imbarazzo. Alla fine sei costretto ad andartene con le mani ancora attaccate ai sandali. Perdi 2 punti di Carisma e torna al **103**, senza segnare l'incantesimo Zampe di Ragno.

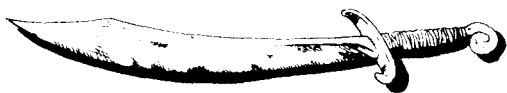
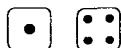
## 43

«Ecco!» esclama Thayne. «È finito. Pensi di riuscire a farlo, ora?»
Gli chiedi di ripetere le parole magiche in Elfico diverse volte, dopo di che osservi i simboli bianchi, neri e vermigli tracciati sulla fronte e sulle guance del tuo maestro.
«Sono pronto per i colori» gli dici.
Prendi le fialette con le polveri e riproduci i segni sul tuo volto; poi sussurri le parole magiche, tentando di imitare l'accento di Thayne. Per qualche istante il tuo tutore si limita ad osservare i simboli sul tuo volto, poi gira decisamente la testa, distogliendo lo sguardo.
«Beh, era abbastanza facile» dice.
«Che intendi dire? Ha funzionato?»
«Se ha funzionato? Per forza!» brontola. «Per questo ho guardato dall'altra parte! Non mi interessa di essere stregato. Ora scegline un altro. Vuoi imparare Zampe di Ragno o Paracadute? Il primo ti permette di camminare sulle pareti e sui soffitti, il secondo ti impedisce di romperti il collo».
Segna Amici tra i tuoi incantesimi, poi scegli tra Zampe di Ragno (**191**) o Paracadute (**209**).

## 44

Dopo circa una settimana di cammino lungo i sentieri di montagna, tra la neve ed il ghiaccio ormai in via di scioglimento, raggiungi l'altro lato dell'Isola di Seagate e la periferia della sua città più antica.

Ti siedi su una cengia per osservare la città sottostante, Freeton, che si sta risvegliando nell'attività mattutina. Le mura sgretolate che circondano la città portuale sono coperte da uno spesso strato di muschio ed edera, e presentano in molti punti delle spaccature dovute agli anni ed ai vandali in cerca di scorciatoie per l'interno dell'isola.
Esamini la costa, osservando le navi ancorate nel porto e i moli in uso da tre secoli per trasportare legalmente ed illegalmente merci e viaggiatori a Saven, il porto fortificato del continente di Tikandia, attraverso lo stretto chiamato Passo dei Pirati.
«Se Beldon abita nei pressi dei moli, come ha detto Wendel» mormori, «ci vorrà una vita per trovarlo».
Il tuo stomaco vuoto brontola. Il pane raffermo ed il formaggio ammuffito che avevi preso prima di partire ormai sono terminati, e la coperta stracciata che ti sei portato appresso non è servita molto a proteggerti dal freddo notturno di questi primi giorni di primavera.
Frughi in una tasca alla ricerca del borsellino di pelle di capra preso nel nascondiglio segreto di tua madre, sotto la pietra del focolare. Attraverso la pelle consumata, che reca un'antica iscrizione, senti la sagoma rotonda di quattro monete d'oro, gli ultimi rimasugli delle ricchezze di Landor che Marla riuscì a portare clandestinamente fuori da Saven dopo la morte del marito.
L'oro ti permetterebbe di comprare del cibo al mercato (**39**), ma forse dovresti prima cercare Beldon (**94**).

## 45

Secondo il manuale, l'incantesimo Leggi-Magia è proprio quello che ti occorrerebbe se mai trovassi i libri magici di tuo padre. Potresti leggere qualsiasi documento magico, a prescindere dalla lingua usata dal suo autore. Beldon annuisce quando lo informi della tua scelta. «Mi sembra abbastanza ragionevole» concorda il mago, «ma il Leggi-Magia richiede più concentrazione e studio di qualsiasi altro incantesimo riservato ai novizi. Prima di iniziare dovrai saper riconoscere i glifi ed i simboli più importanti usati dai maghi per scrivere le loro formule segrete».
«Sono portato per le lingue» dici, traboccante di sicurezza, «e sono pronto a studiare qualsiasi cosa tu mi assegni».
«Non sono io l'insegnante per questo incantesimo, Carr» replica Beldon. «È Haslum, il Maestro della Pergamena, l'istruttore di quel corso».
Tuo zio ti conduce ancora una volta su per la scala a chiocciola che porta al pianerottolo dove si trovano le ex-stanze di Landor, sigillate magicamente. Ora però apre la porta situata sul lato destro. Entri in una stanza ariosa e ben illuminata, che segue la curvatura del muro esterno della torre. Lungo la parete interna sono allineati scaffali, panche, e librerie colme di una varietà stupefacente di libri, mappe e pergamene.
Il Maestro della Pergamena, Haslum, è uno studioso, ed è il più anziano degli adepti con la veste rossa. Ti osserva al di sopra degli occhiali dalla montatura sottile, studiando il tuo volto. «Dovrai usare questo» dice, porgendoti uno strano oggetto che sembra una lente d'ingrandimento. Si tratta di un prisma di cristallo trasparente montato su un'impugnatura d'ebano. «Ma stai attento, perché è raro e prezioso. Co-

munque, se l'incantesimo ti riuscirà bene, te ne regalerò uno personale».
Lancia due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 vai al **185**. Se è inferiore, vai all'**86**.

## 46

L'uomo scuro alla tua sinistra ti ricorda troppo Arno, e sospetti che possa essere meno amichevole di quello con gli occhiali. Perciò ti sporgi verso destra e mormori: «Non sapevo che Arno fosse un insegnante. Penso che dovrò restare con lui per un po'».
Il tuo compagno ti osserva nervoso, al di sopra degli occhiali dalla montatura d'argento. «S-S-Solo per le s-s-stregonerie» balbetta. «S-S-Sarai con noi p-p-per gli i-i-incantesimi».
«Come avrai sentito, io mi chiamo Carr. E tu?» chiedi al novizio dai capelli biondi.
«N-N-N-N-Nolan» ti risponde, con una certa difficoltà. «S-S-Sono all'accademia da d-d-due settimane».
«Gli adepti sono severi? È difficile imparare la magia?»
Il giovane tace per un attimo, con il mento che gli trema: «N-N-Non sono severi, s-s-sono m-m-meschini!»
«Meschini? Come sarebbe a dire? Ti prendono in giro perché balbetti?»

Nolan lancia un'occhiata alla porta da cui è uscito Beldon con la sua squadra, poi abbassa la voce in un sussurro: «I-I-Il mio balbettio è una p-p-punizione p-p-per . . .»
«Taci, Nolan! Parli troppo!» lo interrompe l'uomo scuro alla tua sinistra. «Non offendere di nuovo Arno, o ti riserverà qualcosa di peggio!» Ti guarda torvo e poi si allontana dal tavolo, senza dirti una parola. Gli altri novizi, compreso Nolan, sembrano spaventati dal suo ammonimento. Spingono da parte i piatti e se ne vanno, lasciandoti a mangiare da solo e ad inghiottire non solo il cibo delizioso, ma anche il sospetto che le cose non vadano sempre bene alla Scuola degli Arcani. Vai al **75**.

## 47

Un rapido movimento del braccio ti salva dalla lama affilata della pescivendola. Fuggi tra la folla, stringendo un pugno di pesci gustosi e di gallette che ti sono quasi costati un paio di dita.
«AL LADRO! AL LADRO!» strilla la donna, ma avvenimenti simili sono troppo comuni nei mercati delle città di frontiera perché gli altri venditori corrano il rischio di essere coinvolti. E sai che la pescivendola non oserà abbandonare la sua bancarella, perché altri ladri gliela svuoterebbero in un batter d'occhio.
*Rallenta!* ti dici. *Se corri, ti metti automaticamente dalla parte del torto. Mescolati alla folla e cerca di raggiungere il lato della strada.*
Cammini subito adagio per non dare nell'occhio, e ti dirigi verso l'edificio più vicino. Non appena individui un vano, ti infili per nasconderti nell'ombra e sfuggire alla folla del bazar. Ti ritrovi in un cortilet-

to, usato dai mercanti per conservare ceste vuote, casse e barili. L'alto muro di fondo collega i due edifici fino al tetto.
Ti nascondi dietro i barili, seduto su alcune grosse ceste, e ti ingozzi di pesce salato.
«Non ci starebbe bene un po' di vino dolce?» ti chiede una voce. Ti guardi intorno stupito, perché nessuno è entrato in quel vicolo cieco. Vai al **6**.

**48**

*La mia vita è più importante delle chiacchiere della gente*, pensi scuotendo la testa.
«Ho cambiato idea, Arno. Non mi fido abbastanza di te per saltar giù dalla torre. Mi dispiace di averti svegliato. Perché non dormi ancora un pochino, prima di colazione?»
«Sei un codardo!» esclama, proprio come immaginavi. «Come può il figlio di Landor aver paura di imparare un incantesimo tanto semplice?»
Ignori il suo sarcasmo e te ne ritorni alla tua stanza, per scegliere un altro incantesimo. Un suono di risate sguaiate ti fa capire che Arno non ha perso tempo nel diffondere la notizia della tua codardia tra gli altri novizi.
Perdi 4 punti di Carisma e torna al **103**. Naturalmente non puoi segnare l'incantesimo Paracadute sul Foglio d'Identità.

**49**

Ulrik ha l'occhio vitreo. Ti fissa come se tu avessi un demonio sulla spalla. Provi una grande eccitazione al vedere il potere che riesci ad esercitare sul tuo

ottuso cugino: per un effetto ancor più teatrale, gli punti contro un dito e sussurri una sillaba senza senso.
«Ehi!» grida quello più magro al suo capo, ormai ipnotizzato. «Non ascoltare il marmocchio degli stregoni! Sta formulando un incantesimo contro di te!»
Cancelli dalla tua mente le parole dell'uomo spaventato concentrandoti totalmente su Ulrik. Percepisci un flebile lamento, ma reprimi l'impulso di correre da tua madre.
*Concentrati su Ulrik . . . soltanto su Ulrik!* ti dici disperatamente.
Poi, parlando a voce bassa in un tono che speri minaccioso, dici: «Devi lasciarci passare, Ulrik, o scatenerò su di te la furia dello spettro di Landor!»
L'uomo, terrorizzato, annuisce con gli occhi dilatati.
«Spostatevi!» ordina. «Volete sporcarvi le mani con il sangue di una vostra sorella?»
«Ma che dici?» urla l'uomo più piccolo. «Non vedi che ti ha stregato?» Tenta di afferrare il braccio di Ulrik, ma quello gli scosta la mano con un colpo e si allontana dalla strada. I suoi due compagni si guardano confusi, poi, visto che la maggior parte della loro forza se n'è andata, si affrettano a seguire Ulrik a lato del sentiero.
Non perdi tempo, e afferri le stanghe del carretto per spingerlo verso il piccolo villaggio di contadini in cui è nata tua madre. Vai al **58**.

## 50

«Lo Scettro del Potere è una delle tante bacchette create dagli stregoni di Bhukod per proteggersi dai maghi rivali. La sua grande fama deriva dal fatto che ne è stato trovato soltanto uno, ed è Landor ad averlo trovato» spiega Dalris.

«I suoi poteri si basano sulla magia protettiva?» chiedi.
«Non solo» risponde la donna, gettandosi indietro la treccia. «Lo scettro ha anche la capacità di trarre energia magica da incantesimi, oggetti, o esseri viventi, in pratica da qualsiasi cosa dotata di un *dweomer* o di un incantamento. Lo scettro immagazzina l'energia e la emette secondo il volere di chi lo brandisce».
Cominci a capire che le implicazioni della storia di Dalris sono sconvolgenti: lo scettro può catturare la forza di qualsiasi incantesimo od oggetto magico, e rivolgerla contro la fonte.
«Quindi, chi usa lo scettro diventa potente come il suo avversario?» «Quasi» risponde Dalris. «Ma Landor si servì degli incantesimi che crearono lo scettro per fare in modo che la sua energia prosciugasse il *dweomer* di chi se ne serve, a meno che non si tratti di Landor stesso».
«Ed è qui che entri in scena tu!» interrompe Perth. «Se esiste qualcuno che può impugnare lo scettro, quando lo troveremo, quello sarà il figlio di Landor. Metà del tuo corpo e del tuo spirito provengono da tuo padre, Carr, e questa eredità potrebbe proteggerti dai poteri dello scettro. Naturalmente, se il tuo fluido vitale fosse troppo diverso da quello di Landor, la bacchetta potrebbe prosciugarlo, e con essa anche il tuo *dweomer* di mago».
Vai al **67**, se vuoi rischiare di perdere il tuo fluido vitale. Se preferisci invece controllare le affinità con tuo padre, prima di usare lo scettro, vai al **92**.

**51**

«Puoi dirmi qualcosa di più su questi incantesimi, in modo che io possa fare la scelta giusta?» chiedi a Thayne.
«Agiscono come suggerisce il loro nome» dice, con un'alzata di spalle. «Uno ti permette di trovare oggetti magici, libri di incantesimi e pergamene, mentre l'altro ti conferisce la capacità di leggere qualsiasi iscrizione magica ti capiti davanti». «Ma mi occorrono entrambi!» protesti. «Prima devo trovare l'eredità magica di mio padre, ma poi dovrò leggere i suoi libri ed i suoi documenti».
Thayne annuisce con aria truce: «Adesso non c'è tempo per impararli entrambi. Sono incantesimi difficili, che richiedono un notevole studio. Avrai altre possibilità di imparare quello che lasci da parte ora, adesso devi scegliere. Hai tutta la notte per riflettere; fammi sapere domani la tua decisione».
Mentre cerchi di dormire, capisci che la logica dell'Elfo non fa una piega. Se pensi di riuscire a trovare il tesoro magico di tuo padre senza l'aiuto di un incantesimo, scegli Leggi-Magia (**134**). Ma potresti anche aver bisogno di Rivela-Incantesimi per trovare il tesoro (**83**).

**52**

Il potente incantesimo che ti ha fatto passare attraverso la porta massiccia, addirittura dopo quindici anni, ti fa rispettare ancor di più la magia di tuo padre. *Non riuscirei a distinguere un tesoro magico da un vaso vuoto, in questa baraonda polverosa. Forse è meglio chiamare in aiuto Beldon,* pensi.
Afferri la maniglia della porta e la abbassi con tutte le tue forze. Il meccanismo arrugginito scricchiola e

cigola, ma funziona ancora. La porta si spalanca ruotando sui cardini e rivela il volto ansioso di tuo zio.
«Finalmente!» esclama, spingendoti da parte per entrare. «Non sai cosa ciò significhi, nipote! Hai riscoperto i segreti magici perduti di Bhukod, il famoso regno degli Elfi stregoni! Guarda!»
Beldon sussurra una parola che non capisci, ed istantaneamente la polvere della stanza di Landor prende a turbinare formando dei vortici che sfrecciano per la stanza finché ogni particella di polvere non è sparita da mobili ed accessori.
«Là!» esclama Beldon, precipitandosi verso un grande tavolo posto accanto alla finestra; sul tavolo è posato un cubo trasparente, fatto di un qualche cristallo incolore, all'interno del quale sono sospese tre pergamene. Tuo zio afferra lo strano oggetto e con una mano lo solleva alto sopra la testa.
«Non romperlo! Apparteneva a mio padre!» esclami, avventandoti per prendere il cubo prima che Beldon possa fracassarlo sul pavimento. Ma il cristallo esplode proprio quando le tue mani lo afferrano, facendo scomparire tutto ciò che si trova nelle stanze che furono di tuo padre. ✠

## 53

Thayne lavora pazientemente con te per più di quattro ore di seguito. Ti insegna a mescolare una presa di fuliggine con qualche grano di sale tra il pollice e l'indice e a spalmare il miscuglio in un angolo di qualsiasi cosa tu voglia tradurre. Poi fa ripetere a te l'incantesimo. Alla fine accenna alla pergamena degli Gnomi.
«Prova. Penso che tu sia pronto» dice.

⚂ ⚀

Ti concentri il più possibile e ripassi di nuovo il procedimento, questa volta applicandolo ad una vera pergamena e non a frammenti senza valore. Nel momento preciso in cui porti a termine l'incantesimo, una gocciolina di sudore ti cade dalla fronte sul miscuglio di sale e fuliggine spalmato sulla pergamena, che si polverizza immediatamente nelle tue mani. Fissi incredulo il mucchietto di resti giallastri sfilacciati rimasto sul tavolo.
«Che cos'è accaduto alla mia ricetta ricostituente?» chiede Thayne. «Che cos'hai fatto?» Gli racconti balbettando della gocciolina di sudore. «Ma non pensavo importasse . . . molto . . .»
L'Elfo storce la bocca in una smorfia. «L'unico erede del grande Landor! La magia è una scienza precisa, Delling! E quello era il mio migliore ricostituente energetico!» Vai al **106**.

## 54

La tua ira aumenta quando capisci che quella marmaglia di ignoranti abbatterà la porta di Wendel e profanerà il corpo di tua madre, se non agisci in fretta. Con la sciabola di Ulrik in mano balzi in mezzo alla strada e urli contro la folla, sperando di poter approfittare delle sue superstizioni.
«È me che dovete temere, sciocchi, non mia madre!» I paesani infuriati ammutoliscono, come di fronte ad un'esplosione, e si volgono verso di te con terrore e odio sul volto.
«È il ragazzo! Il figlio del demonio!»
«Prendetelo!»
«Uccidete il marmocchio dello stregone!»
La folla irosa avanza verso di te, brandendo rozze armi. Preso dal panico ti guardi intorno alla ricerca

di una via di scampo, ma vedi che altri paesani si stanno accalcando nella strada. La tua unica possibilità è il vicolo! Ti precipiti immediatamente nella viuzza bloccata dalla neve, cercando di spostarti il più velocemente possibile sullo strato di ghiaccio.
«Seguiamolo! Blocchiamolo!»
Ti guardi indietro giusto in tempo per vedere alcuni uomini affollare l'imboccatura del vicolo e gettarsi al tuo inseguimento. Il panico ti fa accelerare il passo, ma a meno di dieci metri dall'estremità opposta del vicolo alcune sagome massicce ti sbarrano la strada.
Quando ti fermi, comprendi che la tua strategia ha funzionato: sei riuscito ad allontanare la folla da Wendel e dal corpo di tua madre, ma ora sei intrappolato in questo stretto vicolo, senza possibilità di fuga! ✠

## 55

*È un'occasione perfetta per mettere alla prova i miei nuovi poteri magici!* pensi, mentre l'ombra del ladro si avvicina al tuo nascondiglio. Frughi nella memoria, tentando di ricordare un incantesimo o una stregoneria da usare per fermare l'intruso.
Se hai segnato uno dei seguenti incantesimi, ora puoi utilizzarlo: Sterminio (**72**); Fiamme Digitali (**113**) o Sonno (**142**). Se non li hai ancora imparati o decidi di non usare incantesimi, puoi soltanto assalire il ladro fisicamente (**174**) o seguirlo (**232**).

## 56

Le storie udite su Freeton ti hanno dato l'idea di un porto di frontiera, brulicante di ladri e tagliagole. Sei troppo indebolito dai tremendi avvenimenti della

settimana passata per rischiare di essere avvelenato da uno sconosciuto in un vicolo buio.
«No, grazie» rispondi all'uomo. «Non vado d'accordo con il vino. Aspetterò di trovare un po' d'acqua fresca».
Lo sconosciuto dai capelli rossi scrolla le spalle e ripone la fiaschetta di pelle nella blusa di cuoio. «Come vuoi, ma non saprai quello che perdi finché non assaggerai questo nettare».
Quando il tuo interlocutore muove la testa, scorgi le sue orecchie scure ed appuntite che spuntano dai capelli ramati. Hai visto pochi Elfi, e nessuno di loro aveva la barba; questo invece ha la faccia pelosa come quella di un essere umano. Vai al **102**.

**57**

«Sono passato per la porta principale, quella dominata dalla statua di mio padre!» rispondi ad alta voce allo studente con la veste azzurra.
Il tuo annuncio suscita un'ondata di mormorii nella grande sala. Senti sussurrare «È il figlio di Landor!» da tutti i lati. Lo studente che hai appena affrontato arrossisce come un gambero, e ti guarda con una espressione di odio puro misto ad incertezza.
Guadagni 1 punto di Carisma e vai al **156**.

Wendel, guaritore della tribù e sacerdote del culto degli antenati, abita accanto al molo, in un edificio di fango a due piani con il tetto di paglia. Ricordi di aver visto la casa quando tu e tua madre arrivaste per la prima volta sull'Isola di Seagate due anni fa. Fu proprio Wendel, l'unico amico che tua madre poté trovare nel villaggio natale, ad indicarvi la capanna di pastori abbandonata sulla scogliera dove avreste abitato.

«Wendel!» gridi, bussando alla porta del vecchio chierico. «Sono Carr Delling! Mia madre . . . ha bisogno di te!»

Passano lunghi istanti prima che tu senta qualcuno muoversi nell'edificio buio. La porta si apre in uno spiraglio dal quale sbircia Wendel, ancora stordito dal sonno. Un ciuffetto di capelli grigi gli si rizza comicamente sulla testa calva.

«Che vuoi?» ti chiede. I suoi occhi strabici sono annebbiati, ma dilatati per la preoccupazione.

«Mia madre» gridi, indicando il carretto. «È . . .»

Il buon chierico ignora le tue parole e ti spinge da parte, avventurandosi sulla strada innevata in vestaglia e pantofole. Quando lo raggiungi, ha già sollevato la parte superiore del corpo di tua madre.

«Aiutami a portarla dentro» ti ordina sottovoce.

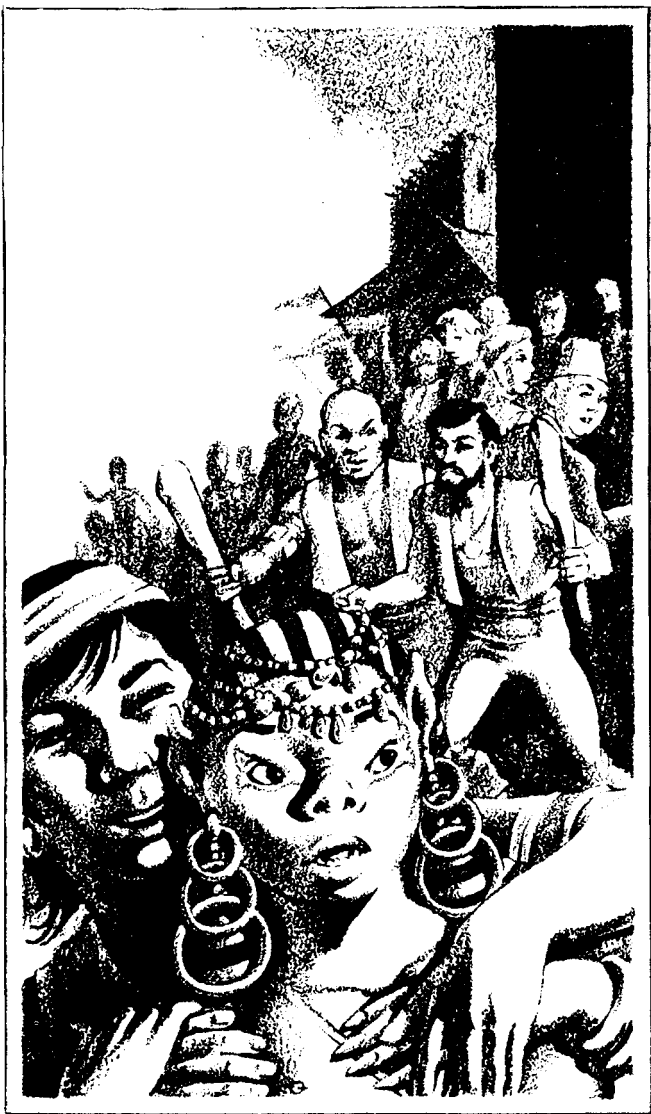
La afferri per le gambe e cammini lentamente, cosicché Wendel può arretrare fino alla porta senza inciampare.

«Qui» mormora, indicando un vano nascosto da tende, accanto alla stanza principale.

Quando la tenda si apre al passaggio di Wendel, vedi che dietro c'è una semplice cappella. Sulla parete di fondo è appoggiato un altare con un reliquiario, due candele accese e mucchietti di foglie e fiori secchi di

diverse specie. Tra le piante medicinali sono sparsi anche vasetti di terracotta e scatolette di legno, probabilmente gli olii ed i balsami di cui Wendel fa uso per le guarigioni.
«Piano, ora» ti ammonisce, posando tua madre su una soffice pelle di leone davanti all'altare. Tu le sistemi delicatamente le gambe sulla pelliccia consumata, mentre Wendel le appoggia il capo sulla testa della belva morta.
Il chierico osserva tua madre per qualche istante, poi sussurra tristemente: «Non c'è nulla che io possa fare».
Sei colto da profonda disperazione, mentre Wendel chiude gli occhi di tua madre e volge lo sguardo all'altare in una preghiera silenziosa. Le lacrime ti solcano le guance ed il tuo corpo è scosso dai singhiozzi, anche dopo che il chierico ti ha afferrato dolcemente per le spalle. Vai al **2**.

**59**

Afferri la piuma bianca e ti arrampichi sulla cengia rocciosa come aveva fatto Thayne. Sotto di te l'Elfo socchiude gli occhi, abbagliato dal sole, e ti sorride. Raggiungi il bordo della roccia e urli una versione ragionevole delle parole in Elfico, lanciando contemporaneamente in aria la morbida piuma.
Comprendi istantaneamente che qualcosa non va! Per una frazione di secondo ti senti lo stomaco in gola, poi sbatti a terra con la schiena. Getta un dado e sottrai il numero ottenuto all'Energia Vitale.
«Devi ancora lavorare su quelle parole!» La voce preoccupata di Thayne penetra nei tuoi sensi storditi, mentre lotti per rimanere cosciente. «Vuoi ritentare?»

Ti strofini il capo e guardi la cengia con gli occhi annebbiati. Vai al **23**.

## 60

La strada stretta e buia, fiancheggiata da edifici semidistrutti, ti fa sentire a disagio. *Queste case diroccate sono perfette per l'imboscata di un ladro,* pensi. *Ma questa strada deve portare da qualche parte!* Con gli occhi fissi alle porte buie, procedi lungo il selciato sconnesso finché non sbocchi in un'ampia strada trasversale affollata di gente. Proprio di fronte a te inizia una serie apparentemente interminabile di bancarelle. Il mercato!

Nelle orecchie ti echeggiano le grida dei mercanti che propagandano la loro merce in centinaia di lingue. Chiedendoti come farai a trovare la strada per il porto, sali su un gradino per guardare al di sopra della calca.

Scorgi due uomini vestiti da marinaio che scrutano la folla davanti alle bancarelle. Sembrano cercare qualcuno, e l'espressione dei loro volti ti fa ringraziare il cielo di non essere il prescelto. Ad un tratto il marinaio più vicino a te alza un braccio massiccio, indicando al compagno la zona in cui ti trovi. I due iniziano a spostarsi tra la folla come una coppia di leoni a caccia di preda. Sembrano venire proprio verso di te! Poi, ad una decina di metri di distanza, vedi un uomo con un berretto da marinaio che tiene un braccio attorno alla vita di una donna. La sua attenzione è tutta per lei.

È quell'uomo che stanno braccando, non te!

La donna si guarda intorno nervosamente e vede avvicinarsi i due uomini. Immagini che avvertirà il suo compagno, visto che sembrano innamorati, ma quan-

do si volge verso di lui sulle sue labbra dipinte di un colore vivace passa soltanto un rapido sorriso. L'uomo deve aver udito la confusione provocata dai marinai nel farsi strada a spintoni, perché all'improvviso alza gli occhi; ma la sua accompagnatrice si stringe immediatamente a lui, facendolo girare dall'altra parte e fingendo una grande passione mentre tiene d'occhio gli uomini che si avvicinano alle spalle del malcapitato.
Sei l'unica persona in grado di avvertire il marinaio che sta per essere assalito. Se vuoi aiutarlo, vai al **220**. Se preferisci non immischiarti in quello che sta per accadere, vai al **66**.

## 61

La sciabola di Ulrik sarà anche vecchia ed arrugginita, ma la lama taglia ancora e colpisce il pirata alla gola, proprio sotto la barba unta e ricciuta. Per un istante la vittima spalanca gli occhi incredulo.
Ma è un attimo; un fiotto di sangue esce dalla vena giugulare recisa e il bersaglio del tuo colpo fortunato crolla a terra. Reprimi lo shock di aver ucciso un uomo e ti giri, appena in tempo per vedere la mazza dell'altro pirata calare sul capo del marinaio.
Il sorriso di trionfo svanisce subito dal volto del furfante, che si volge verso di te e tuona: «Hai ammazzato il mio amico!» Solleva in aria la mazza e si avventa su di te.
«Scappa, sciocco! Non avrai due volte la stessa fortuna!» grida qualcuno della folla. Ascolti il consiglio dello sconosciuto e fuggi al **211**.

**62**

«Passerò attraverso le rovine. Mio zio dovrebbe avere una casa nella zona più antica di Freeton, proprio laggiù» dici ai pirati, accennando ai tetri sobborghi.
«Fa un po' quel che ti pare, ma guardati le spalle in quella parte della città. So di vecchi soldati che non metterebbero mai piede tra quelle rovine!»
Ti lasciano in mezzo alla strada, facendo cenno al loro pilota riluttante di seguirli verso il porto. Raccogli la sciabola di Ulrik e ti infili nello stretto vicolo.
Una volta entrato, ti accorgi che è più lercio di quanto pensassi. Il fetore di carne putrefatta, parassiti ed escrementi quasi ti soffoca. Dopo tanti avvertimenti sui ladri e gli assassini che popolano i sobborghi del porto, ti senti più sicuro con la mano sull'impugnatura della sciabola. Vai al **197**.

**63**

Il conflitto tra questa gente e tuo zio Beldon rappresenta ovviamente una minaccia per la ricerca dei libri magici di tuo padre. Non vuoi rinunciare a sfruttare le conoscenze ottenute da Landor intorno alle magie più potenti del continente di Tikandia.
«Per prima cosa, devo procurarmi i libri magici» dici ai compagni. «Poi cercherò lo scettro».
«Mi dispiace, Carr, ma non posso permettertelo» ribatte Perth. «Metteresti in allarme Beldon, rendendoci praticamente impossibile l'accesso alla scuola. Anche se non potremo usare lo Scettro del Potere, dovremo fare almeno in modo che nessuno ne abusi».

L'espressione del Druido non lascia trasparire emozioni, il che in un certo senso inasprisce il sinistro conflitto che devi affrontare.
«Come farai a fermarmi, Druido?» gli chiedi.
«Se sarà necessario, mi servirò dell'incantesimo chiamato Annebbia-Mente» risponde in tono calmo. «Perderesti gran parte della tua intelligenza, per non parlare di tutti i nuovi incantesimi imparati. Se tornerò sano e salvo dalla missione alla scuola di tuo zio, con lo Scettro di Bhukod, potrò cancellare gli effetti del sortilegio».
All'improvviso balzi in piedi, lanciandoti verso la porta della capanna di Estla. Senti sussurrare una frase alle tue spalle ed istantaneamente la tua mente si svuota. Esci dalla capanna, ed erri senza meta con il cervello di un bambino in fasce. ✠

## 64

Il suono della voce di Beldon dietro la porta intensifica il tuo odio. Dalle ultime parole di tuo padre puoi sospettare che tuo zio lo abbia ucciso personalmente, o abbia affidato il compito a qualcun altro. Ora la tua sola arma contro Beldon è l'inganno. Non hai né spade né incantesimi, nulla per combattere contro l'uomo che ha assassinato tuo padre.

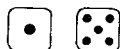
L'unico modo per vendicare la sua morte ed onorare le sue ultime volontà è ritrovare lo Scettro di Bhukod e restituirlo a Tikandia. La chiave per trovare lo scettro si trova in una delle due pergamene rimaste, quella che serve ad evocare Rufyl, e vuoi agire senza interferenze da parte dell'assassino di tuo padre.
Riavvolgi la pergamena che ti ha tanto turbato e la riponi al sicuro nel mantello, assieme alle altre due non ancora aperte. Poi ti dirigi verso la porta chiusa per magia e abbassi la maniglia.
Il volto di Beldon è rosso per l'eccitazione, quando esci dallo studio a mani vuote. «Allora?» ti chiede, sbirciando nella stanza alle tue spalle. «Che cos'hai trovato?»
«Niente» gli rispondi, tentando di restare impassibile. «Proprio niente».
Getta due dadi e somma il risultato al Carisma. Se il totale è 16 o più, vai al **170**. Se è inferiore, vai al **132**.

## 65

Abbandonato dallo sconosciuto, che è svanito come per magia, capisci che devi agire in fretta se non vuoi essere travolto dagli Uomini-bestia infuriati. *Se mi lancio contro di loro, forse riesco ad infilarmi in una di quelle porte aperte,* pensi in preda alla disperazione. *Non ci sono molte probabilità di farcela, ma è la mia unica speranza!*
Urlando a pieni polmoni ti avventi contro i mostri, roteando furiosamente la pesante sciabola. Ti accorgi quasi immediatamente che la strategia funziona. I primi due si arrestano di colpo, cosicché gli altri crollano loro addosso. Ma mentre avanzi a fatica, tentando di liberarti da quegli esseri, capisci che non

sono più interessati a te. Infatti volgono verso l'alto il capo deforme, per guardare una sagoma scura che fluttua sopra di loro.
Si tratta dello sconosciuto che ha attaccato i mostri con le sfere di fuoco: ora levita sopra di voi e formula qualche incantesimo. Dalle sue mani partono fili sottili di una sostanza setosa, destinati a quelle creature ebeti . . . e a te!
I fili si dividono e si ispessiscono quando si posano su di voi, tendendosi da un'estremità all'altra dello stretto vicolo. Le fibre si intessono come se fossero vive, secondo un disegno familiare ma orripilante: quello di un'immensa ragnatela.
Tenti di tagliare il primo filo, ma la sciabola resta incollata alla sostanza magica. Ti agiti, ma sei intrappolato senza speranza nella ragnatela. È soltanto l'inizio del terrore, però, perché gli Uomini-bestia ti afferrano con le loro pinze . . . ✠

## 66

Non hai mai usato la spada, e i due malfattori sembrano dei duri, esperti nell'uso delle armi. Decidi di aspettare per vedere cosa faranno, prima di intrometterti.
Quando raggiungono la coppia la donna si stacca bruscamente dal suo spasimante, che si guarda intorno confuso e si accorge del pericolo. Imprecando tenta di estrarre un pugnale dalla cintura, ma prima che possa farlo uno degli assalitori lo colpisce alle spalle con una mazza corta. L'uomo cade a terra privo di sensi, mentre il suo coltello rotola sul selciato dietro di lui.
La folla fa subito capannello attorno ai quattro, mentre una parola - «Pirati!» - serpeggia tra gli

astanti. I due uomini legano le mani della vittima dietro la schiena, e quando hanno finito la donna dà un colpetto sulla spalla a uno di loro.
È scura di pelle e di capelli, ha gli occhi a fessura e il naso camuso con le narici dilatate. Riconosci subito i lineamenti da Mezzo-orco comuni a molte prostitute delle città di frontiera.
«Visto? Come avevo detto voi!» strilla. «Lui qui per voi prendere. Ora me volere soldi!»
Il pirata che ha colpito il marinaio alle spalle getta una moneta d'argento alla donna, che l'afferra al volo fissandolo.
«Tu promesso due pezzi d'oro per pilota!» grida. «Dare me quello che promesso, mascalzone!»
«Non hai mai ricevuto dell'oro per un uomo, miserabile vagabonda!» ribatte aspramente il pirata. «Prendi quel ducato d'argento e ringrazia il cielo di averlo ricevuto».
La donna socchiude infuriata gli occhi ma si allontana, scansando il circolo di spettatori divertiti ed imprecando ad alta voce contro i pirati. Quello più grosso fa per inseguirla, ma l'altro lo afferra per un braccio.
«Lasciala perdere!» ordina. «Abbiamo perso troppo tempo in questo stupido porto. Gli sgherri del nostromo se la prenderanno con noi se non gli consegneremo il pilota prima che salga la marea!»
È chiaro che i pirati e il loro prigioniero si dirigeranno verso il porto, quindi puoi seguirli. Vai al **93**.

## 67

«Non abbiamo alternative» dici ai tuoi compagni, seduti alla tavola di Estla. «Devo rischiare i poteri dello scettro se voglio recuperarlo. Ditemi solo dove e quando».

«Abbiamo bisogno del tuo aiuto prima che tuo zio Beldon riesca a scoprirlo» dice Dalris.
«Beldon? E che c'entra lui?»
«Tuo padre nascose lo scettro in una cripta sotto l'accademia, e l'unico modo di raggiungerla è passare per le stanze private di Landor, chiuse per opera di magia fin dal suo assassinio, quindici anni fa. Da allora tuo zio Beldon tenta di entrare a qualsiasi costo nelle stanze di tuo padre» aggiunge Dalris, «ma finora non è riuscito a spezzare i sigilli magici apposti da tuo padre. Pensiamo che là dentro si trovino anche i libri magici di Landor, oltre ai suoi documenti personali. Mio padre è venuto a sapere che Beldon sta per risolvere il problema della chiusura magica, e così . . .»
«. . . potrà accedere ai libri magici e allo scettro!» concludi. «Beh, perché stiamo qui a gingillarci? Dobbiamo fermarlo! Gli incantesimi di Thayne potrebbero tenerlo a bada!»
C'è un momento di silenzio imbarazzato. Alla fine Thayne si decide a parlare. «Non è così semplice, Carr» dice. «L'accademia è strettamente sorvegliata e la mia faccia è troppo conosciuta perché io possa avvicinarmi all'entrata. Temo che solo un abile ladro, o qualcuno di cui Beldon non sospetti, possa penetrare nella Scuola degli Arcani. Beldon non sa che tu hai imparato un po' di magia, e potresti prenderlo di sorpresa».
«Allora potrei recuperare i libri magici e lo scettro!» esclami.
«Ne dubito» interviene Dalris. «Se lo Scettro di Bhukod venisse a contatto con i libri magici, probabilmente ne assorbirebbe il *dweomer*. Se le mie ricerche sono accurate, dovrai scegliere tra lo scettro ed i libri; non potrai prendere entrambi». Le parole della

donna ti stordiscono. Se scegli di aiutare i Kandiani a recuperare lo Scettro di Bhukod, potresti perdere per sempre i libri magici di tuo padre (**30**). L'unico modo per avere la tua eredità magica è quello di rifiutare di aiutare i Kandiani (**63**).

## 68

Impieghi soltanto trenta o quaranta minuti a farti strada tra i compratori del mercato e ad individuare la torre descritta dall'Elfo. Si tratta di uno spalto di pietra nero-grigiastra, forse parte di un'antica diga con la funzione di proteggere Freeton dalle maree e dai pirati. La torre è situata tra due strutture più recenti, di argilla seccata al sole e imbiancata a calce, che si estendono da entrambi i lati fino alle rovine della città antica. La torre e le sue aggiunte sono circondate da un'inferriata arrugginita coperta d'edera, che sembra più decorativa che funzionale, con rigogliosi fiori gialli e violetti che spuntano qua e là tra le foglie verde scuro del rampicante.
Non c'è alcun cancello nel punto in cui la via del mercato termina presso l'inferriata. Gli edifici lì intorno sono in realtà le rovine abbandonate di quella che un tempo era una zona importante della città.
*Capisco cosa intendeva l'Elfo*, pensi, osservando la scena davanti a te. *L'inferriata scompare tra le rovine, su entrambi i lati dell'accademia. La cosa più logica da fare sarebbe seguirla fino all'entrata* (**126**); *ma Thayne mi ha raccomandato di starne alla larga* (**97**). Alzi le spalle e aggiungi mentalmente: *Naturalmente c'è una terza possibilità! Potrei scalare l'inferriata* (**144**)!

## 69

«Preferisco prendere la strada che conosco, verso il bazar» dici a Red, mentre lui ed il compagno spingono il pilota prigioniero verso la nave.
«Fai come ti pare» risponde l'altro.
Ti strofini la spalla ferita e torni nella via che conduce direttamente al mercato. Impieghi solo qualche minuto a tornare sui tuoi passi.
Ancora una volta il profumo dei cibi esotici ti solletica le narici, ma questa volta si rivela irresistibile. Ti dirigi verso il banco di una pescivendola, carico di gallette calde e pesce affumicato, leccornie rare per uno che negli ultimi due anni ha vissuto di formaggio e carne di capra. La pescivendola, una donna grassa, sta insultando la venditrice giovane e carina della bancarella accanto, accusandola di rubarle i clienti ed il marito. La folla è talmente divertita dalla scenetta che riesci ad insinuarti non visto fino al bordo del banco.
Fai per prendere i soldi per pagarti la colazione (**108**), ma ti fermi; in fondo potresti benissimo rubare il cibo e risparmiare il denaro (**76**).

## 70

Le trascrizioni mistiche sono di rado in Lingua Franca. Anche i nomi sulle porte della Scuola degli Arcani sono scritti in una lingua esotica. L'incantesimo Comprensione dei Linguaggi sembra l'ideale per qualsiasi mago, specialmente per uno che intenda studiare gli antichi incantesimi Bhukodiani.
Quando annunci la tua scelta ad Arno, il mattino seguente, quello scuote la testa. «Perderesti tempo, zoticone. Quell'incantesimo è per maghi che hanno cervello nella testa, non segatura. Non riusciresti mai ad impararlo».

«Tu mettimi in lista ugualmente, Arno» gli dici con calma. «L'ho studiato, ed ora ho bisogno di esercizio».
«Non è necessario» ribatte Arno. «La biblioteca è proprio in cima alle scale. Seguimi».
Il tuo compagno attraversa la vasta sala e comincia a salire la scala a chiocciola. Lo segui attraverso il soffitto; fino ad un piccolo pianerottolo sul quale si aprono due porte, entrambe contrassegnate dalle solite strane iscrizioni. Il novizio anziano apre la porta di destra. «Ecco la biblioteca» dice. Vedi una stanza ben illuminata che segue la curvatura del muro esterno della torre. Arno ti fa sedere ad uno dei tavoli rotondi e stende un'antica pergamena davanti a te. I glifi ti sono totalmente sconosciuti, anche se riconosci un disegno della costa Tikandiana nei pressi del porto di Saven.
«Questa mappa antica è scritta in un dialetto dimenticato del Gnomesco» ti riferisce Arno. «Sarà una buona prova».
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **188**. Se è inferiore, vai al **203**.

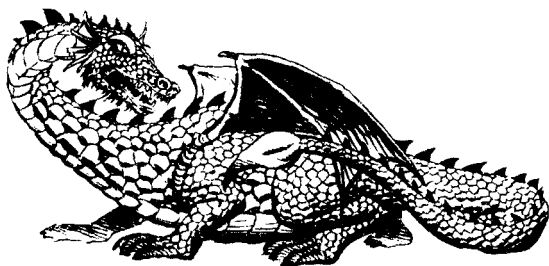
## 71

Passi il resto della mattinata setacciando le rocce della montagna, alla ricerca di ragnetti. Ogni volta che ne catturi uno sotto un sasso, ricordi che dovrai mangiarlo e il solo pensiero ti dà la nausea.
Il sole è alto nel cielo quando Thayne ti fa segno che hai aracnidi a sufficienza per sperimentare l'incantesimo.
«Ti consiglio di saltare il pranzo» dice l'Elfo con un ghigno. «Sarà un pomeriggio lungo».

Thayne inizia la lezione pronunciando molto lentamente le parole in Elfico, e tu le ripeti finché non annuisce.
«Mi sembra che vadano bene, ma non posso esserne certo. Se il tono non è esatto, l'incantesimo non funziona. L'unico modo di sapere, è provarlo».
Ti si asciuga la bocca mentre ti avvicini alla parete di roccia scalata da Thayne. Ti fai cadere una goccia di catrame sul dito e lo infili nella parte della fiala che contiene i ragni, finché uno di questi non resta intrappolato nella sostanza appiccicosa.
«Sbrigati, prima che muoia! Dev'essere vivo!» esclama il tuo tutore.
Rabbrividisci, poi raduni più saliva che puoi in bocca e succhi il ragno con il catrame. Ingoi il tutto con un sussulto, e inizi a mormorare le parole magiche, ma Thayne ti ferma.
«Troppo tardi! Devi formulare l'incantesimo prima di inghiottire i componenti! Riprova».
L'Elfo aveva ragione. Il pomeriggio è molto lungo. Pronunci la frase sempre peggio, e al tramonto hai mangiato l'ultimo ragno e ti senti male.
«Bene, per quel che riguarda Zampe di Ragno, è finita qui. Scordatelo» dice Thayne. «Domattina puoi provare Comprensione dei Linguaggi (**175**) o Fiamme Digitali (**215**)».
Avvilito, noti che l'Elfo sottolinea la parola 'provare'.

**72**

Sai che la stregoneria Sterminio è poco potente, forse troppo poco per un bersaglio così grande, ma sembra l'unica che possa funzionare. Balzi fuori dal tuo nascondiglio, punti il dito contro la sagoma dell'intruso

ed emetti il ronzio prescritto. Ti senti mancare quando ti accorgi che la tua stregoneria non ha avuto effetto, tuttavia sei riuscito a sorprendere il ladro.
Quello infatti si gira di scatto verso di te, e vedi che si tratta di una donna. Indossa abiti di pelle morbida, di fattura inconsueta, ed ha i capelli lunghi fino in vita, raccolti in una treccia da lottatore. Resti talmente stupito dal suo aspetto che dimentichi di scansare il pugnale che lancia in aria, dritto contro il tuo petto . . . ✠

## 73

Non appena Thayne pronuncia la parola magica, sei colto da una piacevole attrazione per gli strani simboletti vermigli, bianchi e neri disegnati sul suo volto barbuto, e per il suo volto stesso.
«Ora prova tu» ti ordina, imbarazzato.
Tenti di concentrarti per ricordare le parole che ha usato, ma le sillabe in Elfico non riescono a farti dimenticare l'attrazione irresistibile che provi per l'Elfo.
«Sciocco!» esclama Thayne. «Ti stavo soltanto mostrando l'incantesimo! Non volevo formularlo contro di te!»

Sorridi alla sua scortesia. L'incantesimo Amici ti rende congeniale qualsiasi cosa dica, persino gli insulti.
«Beh, per oggi basta» sbuffa. «Avrai una tal confusione in testa per tutta la giornata che non potrò insegnarti nulla. Vai a farti una passeggiata. Fuori dai piedi! Ma quando riprenderai a pensare, cerca di decidere se vuoi imparare Zampe di Ragno o Paracadute!»
«Di che incantesimi si tratta?» chiedi, conscio del sorriso servile dipinto sul tuo volto.
«Il loro nome parla chiaro» grugnisce Thayne. «Uno ti permette di arrampicarti sui muri e sui soffitti, l'altro ti protegge quando il primo fallisce».
Perdi 1 punto di Intelligenza per gli effetti dell'incantesimo Amici. Poi scegli Zampe di Ragno (**191**) o Paracadute (**209**).

## 74

«Tendi la mano!» ordina il maestro dalla veste rossa. Fai come ti dice, fiducioso che l'incantesimo Corazza ti protegga dalla lama. L'adepto ti colpisce rapidamente con il pugnale, e la punta è tanto aguzza che non la senti nemmeno trapassarti la pelle.
«Aaah!» esclami, quando la fitta di dolore arriva al cervello.
Gli altri novizi ridono del tuo fallimento, più di quanto avrebbero fatto se tu non fossi il figlio di

Landor, pensi. L'istruttore ti tratta come farebbe con qualsiasi altro studente.
«Hai fallito la prova dell'incantesimo, novizio Delling. Torna nelle tue stanze e cancella Corazza dal tuo elenco. Non potrai ritentarlo per questa sessione».
Perdi 2 punti di Energia Vitale e 1 punto di Carisma. Poi vai al **16** e fai un'altra scelta.

**75**

Mentre bevi l'ultimo sorso di vino ghiacciato, Arno appare improvvisamente al tuo fianco.
«Se riesci a staccarti dal tavolo, novizio, ti accompagno alla tua stanza» dice in tono secco. Ti conduce ad una grande porta doppia situata sulla parete di sinistra, e la apre. La porta si chiude subito alle vostre spalle, soffocando l'ondata di mormorii scaturita tra gli altri novizi.
«Questa è l'ala degli studenti» ti dice Arno. «Gli adepti abitano sul lato opposto della torre. Potrai occupare anche tu l'altra ala quando avrai conquistato la veste rossa».
Il tuo tutore ti conduce in un lungo corridoio in cui, ogni tre metri circa, si aprono delle porte tutte uguali. Ciascuna di esse porta una targhetta in caratteri runici, simili a quelli visti in un libro che tua madre

aveva a Saven. Non riesci a leggerli, ma supponi che si tratti dei nomi degli occupanti. Arno si ferma di fronte ad una porta in tutto simile alle altre, tranne per un segno nero nel punto in cui prima doveva esserci scritto qualcosa. «L'ex proprietario di questa stanza non è più all'accademia» dice Arno con sarcasmo. «Anzi, potrebbe anche non essere più nella nostra dimensione di esistenza materiale».
«Non capisco» dici, mentre l'altro apre la porta.
«Per forza» ribatte in tono sprezzante. «Lui aveva lo stesso problema. Si imbarcò in magie più potenti di quanto fosse in grado di comprendere o controllare; rubò ad uno degli adepti una pergamena che recava un testo sulla Porta della Dimensione, ben al di là delle sue capacità. Di lui trovammo soltanto un sandalo e l'involucro vuoto della pergamena».
Annuisci, incapace di pronunciare parola, non riuscendo ad immaginare l'immensità delle forze descritte da Arno. All'interno della stanza, il novizio anziano accende una piccola lampada da notte.
«Nei cassetti accanto al letto troverai alcune vesti, molto più comode dei luridi stracci che indossi. Tuo zio vuole vederti subito dopo colazione. Quando avrà finito con te, cominceremo le lezioni» conclude il tuo tutore con voce piatta.
«Oh, quasi dimenticavo» aggiunge, già sulla porta. «Lascia fuori dalla stanza tutti i tuoi averi. I novizi hanno il divieto di tenere con sé qualsiasi cosa provenga dall'esterno dell'accademia; te lo dico nel caso volessi conservare quella spazzatura!»
Uscito Arno ti cambi, indossando biancheria pulita, nero-pece come la veste col cappuccio. Gli abiti sono molto diversi da quelli che hai indossato finora, con numerose tasche segrete e lacci di stoffa, persino sulle mutande.

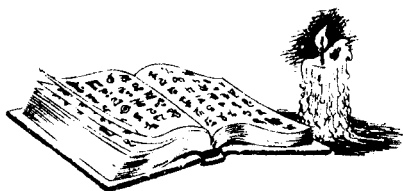
Prima di infilarti nello stretto letto, guardi la pila dei tuoi miseri averi sul pavimento. Nessuno finora ha visto il borsellino di tuo padre con i quattro pezzi d'oro. Vorresti nasconderlo (**95**); ma poi ti chiedi se non sarebbe meglio lasciarlo fuori con il resto della roba (**124**), per dimostrare che intendi seguire le regole.

## 76

Quel succulento pesce affumicato ti tenta troppo, dopo la tua dieta di formaggio di capra e pane stantio.
Non hai mai rubato nulla, anche se la maggior parte dei bambini con cui sei cresciuto nei sobborghi di Saven erano ladri provetti: cerchi di ricordare come muovevano le mani quando derubavano qualcuno.
La pescivendola dietro il banco litiga ad alta voce con una concorrente, una ragazza, con gran divertimento della folla circostante. Mentre tutti gli occhi sono rivolti alle due donne, allunghi le mani sul pesce affumicato.
Getta due dadi e somma il numero ottenuto alla Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai al **98**. Se è meno di 17, vai al **37**.

## 77

Thayne lavora con te per circa tre ore di fila, guidandoti le mani nella posizione giusta e facendoti esercitare con la frase in Elfico che dovrai usare.
Non ti permette di unire la posizione delle mani alla formula magica, ma ogni volta che la pronunci senti uno strano calore sulla punta delle dita. Alla fine l'Elfo ti indica il pozzetto in cui è stato acceso il fuoco.

«È ora di provare» dice con aria indifferente.
Ti concentri il più possibile, premendo assieme i pollici ed aprendo a ventaglio le dita, in modo che si trovino tutte alla stessa distanza dal falò, che brucia senza fiamma. Poi ripeti la formula magica.
Con tuo grande stupore piccole lingue di fuoco partono dalle tue dita, unendosi a formare un sottile velo di fiamma. Il fuoco magico sfreccia nel pozzetto e incendia tutta la legna ancora incombusta.
«Ecco, vedi?» esclama Thayne. «Diventerai un bravo mago, Delling! Ancora un po' d'esercizio con quest'incantesimo e farai colpo!» Prendi nota di Fiamme Digitali e vai al **106**.

## 78

Decidi di ignorare l'insulto dello studente dalla veste azzurra, per evitare inutili conflitti. «Dalla porta principale» rispondi tranquillamente, «come te». Gli volti le spalle e ti dirigi verso il tavolo al quale siedono i novizi vestiti di nero, ma un sussurro ti fa voltare indietro.
Lo studente che ti ha insultato fa un gesto curioso con il pollice e l'indice, mormorando qualcosa sottovoce. Capisci subito che sta formulando qualche incantesimo, o qualche stregoneria!
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **207**. Se è inferiore, vai al **19**.

## 79

Troppo assetato per essere prudente, prendi la fiasca di cuoio e ti spruzzi in bocca il liquido fresco. In realtà stai ingoiando una dose doppia di magico tonico ristoratore, quindi getta un dado e somma il numero ottenuto all'Energia Vitale senza però superare il punteggio originario; poi continua.
Tutta la debolezza e la stanchezza mentale provate dopo la morte di tua madre svaniscono di colpo. Ti senti più forte che mai. Restituisci la fiaschetta allo sconosciuto, con sinceri ringraziamenti, e lo osservi più da vicino. Per la prima volta noti le orecchie leggermente appuntite che spuntano dai fitti riccioli rossi, e i grandi occhi verdi della timida stirpe della foresta. Vai al **102**.

## 80

L'eccessiva esperienza del pirata lo lascia impreparato di fronte ad uno spadaccino inesperto come te. Invece di contrastare il suo attacco, come lui si aspetta, ti chini e la scimitarra ti passa fischiando sopra la testa, sfiorandoti i peli del collo.
Il malfattore ruota su se stesso, trascinato dall'impeto del colpo, e prima che possa fermarsi, inciampa con un tallone in un buco del selciato. La folla eccitata scoppia in una risata quando il pirata cade goffamente a terra.

Proprio in quel momento un grugnito alle tue spalle ti fa girare di scatto, giusto in tempo per vedere il marinaio cadere sotto la mazza dell'altro pirata. Questi ti guarda e scavalca l'avversario caduto.
«Scappa, sciocco!» ti incita una voce dalla folla. «Non riesci ad affrontarne *uno*, figuriamoci due!» Ascolti il consiglio dello sconosciuto e fuggi; vai al **211**.

**81**

Decidi di seguire il consiglio di Thayne, e di non parlare del tuo incontro con lui finché non sarai più sicuro di te e di Beldon. Decidi anche di non far parola dei libri magici perduti e dello Scettro di Bhukod, nel caso in cui l'Elfo abbia ragione riguardo a tuo zio.

«I motivi per cui ho scelto di studiare la magia qui sono semplici» spieghi al Gran Maestro. «Mia madre mi proibì addirittura di nominare la professione di mio padre, figuriamoci di seguirla! Ma da quando ho l'età per capire che cos'è la magia, voglio essere un mago».
«Ed ora che la mia cara sorella è morta, sei libero di impararla! Ragionamento eccellente! Ho sempre pensato che Marla avesse torto a soffocare il tuo talento innato per le scienze occulte, Carr. Sono contento di vedere che un tale spreco sia giunto al termine».
«Ciò significa che potrò studiare con gli studenti del corso superiore?»
«Significa molto di più, come vedrai presto. Devo mostrarti qualcosa, nipote, qualcosa che mi preoccupa da anni. Vieni».
Segui Beldon su per una scala a chiocciola, finché non raggiungete un pianerottolo circolare, del diametro di quattro metri e mezzo circa. La scala sembra condurre fino agli spalti, come arguisci dalla luce grigiastra che filtra dalla botola soprastante. Sul pianerottolo si aprono due sole porte, ai lati della scala. Tuo zio si avvicina ad una delle porte e aspetta che tu lo raggiunga. La porta è massiccia, con rinforzi in ottone, simile in tutto alle altre esistenti nella torre, e anch'essa reca un'iscrizione runica. Beldon indica i caratteri angolari che riconosci ma non sai leggere.
«Devi imparare a leggere questi caratteri, Carr. Si tratta della scrittura Alto Elfica usata per secoli dagli stregoni Bhukodiani» ti spiega.
«Che cosa dice?» chiedi.
Beldon segue metodicamente le rune con l'indice. «Dice: SOLO PER COLUI CHE SEGUIRÀ LE ORME DI LANDOR » ti risponde. «Questa era la stanza privata di tuo padre finché non scomparve,

quindici anni fa. Egli bloccò la porta con una magia tanto potente che nessuno da allora è riuscito a comprenderla. Tutti coloro che hanno tentato di entrare sono morti. Penso che l'iscrizione sia destinata a te e a te solo, come unico erede di Landor».
Le parole di Beldon ti riempiono di un misto di eccitazione e paura. E se tuo padre, o quello che è rimasto di lui dopo quindici anni, fosse ancora nella stanza? Muovi un passo esitante verso la porta, ma tuo zio ti ferma.
«Dovrai affrontare questa magia solo quando sarai sufficientemente forte, e avrai imparato abbastanza da poterti confrontare con ciò che troverai dietro quella porta» ti avverte. «Te l'ho mostrata solo perché tu sappia dove si celano i segreti di tuo padre, e possa rivendicarli il giorno in cui ti sentirai pronto».
Le labbra pallide di tuo zio sono increspate in un'espressione divertita. Sembra quasi che goda del conflitto scatenatosi nella tua anima, di fronte alla scelta tra aprire ora la porta incantata **(160)** o aspettare di saperne abbastanza di magia da proteggerti dai poteri di tuo padre **(143)**.

## 82

Tenti di scansare quel colpo micidiale, ma non riesci a togliere abbastanza in fretta la mano, piena di pesce e gallette. Il coltello ti ferisce il braccio e perdi 2 punti di Energia Vitale.

Il dolore improvviso e la sorpresa ti paralizzano per un attimo, e resti a guardare il taglio sanguinante.
«Scappa, sciocco! Ti taglierebbe la gola per una sola galletta!»
L'avvertimento penetra nei tuoi sensi intorpiditi; e tu fuggi, spintonando la folla e comprimendoti il polso ferito per fermare l'emorragia.
«AL LADRO!» strilla la pescivendola dietro di te. «PRENDETELO!»
Adesso ti aspetti che qualcuno ti afferri, ma i clienti sembrano più divertiti che scossi dalle grida della venditrice. D'altra parte lei non ti seguirà, perché altri ladri le svuoterebbero la bancarella in pochi secondi.
Ti infili nell'ombra di un edificio, rasentandolo per raggiungere l'entrata buia di un cortiletto. Si tratta più che altro di una nicchia, profonda non più di tre o quattro metri, dove i mercanti accatastano ceste e barili vuoti. Il muro che chiude il cortile ha l'aria solida e si eleva fino ad un tetto di paglia piuttosto alto.
Seduto su alcuni cesti abbandonati, ben nascosto nell'ombra, attendi qualche minuto per accertarti che nessuno ti abbia seguito. Poi ti strappi alcune strisce di stoffa dalla camicia e ti fasci la ferita al braccio.
Infine ti metti a tuo agio, e ti cacci in bocca grossi bocconi di cibo per quietare il tuo stomaco famelico. Il pesce affumicato è delizioso, ma salato, e le gallette secche ti aumentano la sete.
«Bevici sopra un po' di vino!»
La voce viene da dietro, ma nessuno è entrato nel vicolo! Vai al **6**.

# 83

Al mattino ti svegli ai primi chiarori dell'alba, e attraversi l'accampamento fino alla capanna di Thayne.

«Voglio imparare l'incantesimo Rivela-Incantesimi» comunichi all'Elfo assonnato. «Il mio primo impegno sarà quello di trovare i libri magici di mio padre e lo Scettro di Bhukod, quindi la capacità di individuare la presenza della magia potrà essermi utile. Una volta trovato ciò che cerco, potrò imparare a leggere le varie iscrizioni».

Thayne brontola qualche tiepida parola d'assenso, e inizia la sua lezione mentre fate colazione.

Tra un boccone e l'altro di salsiccia e galletta, l'Elfo spiega: «Qualsiasi oggetto magico possiede uno spirito chiamato *dweomer*, di solito invisibile finché non viene attivata la magia interna all'oggetto stesso».

Smette di mangiare ed estrae un pugnale dalla cintura. «Osservalo e dimmi che cosa vedi» ti ordina.

Prendi l'arma e guardi il metallo lucido: «Non vedo niente di strano» rispondi.

Thayne annuisce e mormora una breve frase nella sua lingua. Quasi contemporaneamente la lama emette uno strano bagliore azzurrino che ti abbaglia.

«Questa lama è oggetto di un incantesimo o è dotata di un *dweomer*» spiega il tuo tutore. «Io l'ho reso visibile pronunciando la parola magica».

«Dell'incantesimo Rivela-Incantesimi?» chiedi, affascinato.

«Esattamente» rivela Thayne. «Devi concentrarti per impararlo. Sembra semplice perché richiede una sola parola magica, ma in realtà è difficile».

«Qual è la parola?» gli chiedi, non comprendendo perché dovrebbe essere così difficile memorizzare una sola parola magica.

«Hai appena sentito la mia» risponde. «Non ho idea di quale sia la tua, ma prendi il pugnale e medita sulla lama. Devi escogitare una tecnica sperimentale per identificare la tua parola magica personale». L'aura sta già iniziando a svanire, quando Thayne ti lascia solo accanto al falò; ti chiedi se riuscirai mai a farla riapparire.
Getta due dadi e somma il risultato ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **122**. Se è inferiore, vai al **139**.

## 84

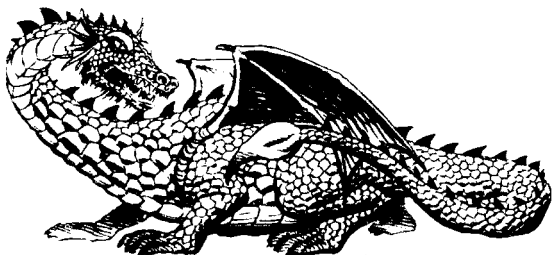
«Landor passò molti anni con la mia tribù, impegnato in ricerche sugli antichi incantesimi dei nostri antenati, i maghi Bhukodiani» spiega Dalris. «Vedi, Carr, il segreto del grande successo di tuo padre è che egli deve la sua magia agli stregoni di Bhukod: in tutta Tikandia non esiste potere più grande. Ma la gloria di Bhukod non è mai andata perduta; la nostra gente vive sugli stessi tumuli costruiti dai nostri avi. Siamo noi l'impero di Bhukod!»
Per la prima volta vedi un lampo d'emozione illuminare il volto morbido e scuro della donna Kandiana. È l'espressione di una vera aristocratica, orgogliosa della sua stirpe. Quando inizia a parlare della bacchetta incantata scoperta da tuo padre, le si arrossano le guance per l'eccitazione e nei suoi occhi danzano bagliori di luoghi antichi e remoti.
«Lo Scettro del Potere è solo una delle tante bacchette create dagli stregoni Bhukodiani per proteggersi dai maghi rivali. La sua grande fama è dovuta al fatto che è l'unica finora ritrovata, e Landor è l'autore della scoperta».

«I suoi poteri si basano sulla magia protettiva?» chiedi.
«Non solo» risponde Dalris, gettando indietro la treccia. «Lo scettro ha il potere di assorbire l'energia magica da incantesimi, oggetti, esseri viventi, cioè da qualsiasi cosa possegga un *dweomer*. Immagazzina l'energia nella sua forma originale e poi la emette secondo la volontà di chi lo usa».
Le implicazioni del racconto di Dalris sono enormi. Se non ti sbagli, ciò significa che lo Scettro del Potere può catturare la forza di qualsiasi incantesimo o oggetto magico, e rivolgerla contro la fonte!
«Quindi chi si serve dello scettro diventa potente quanto chi - o cosa - lo attacca?»
«Quasi» risponde Dalris. «Landor utilizzò, per proteggere lo scettro, gli stessi incantesimi che lo crearono. Strutturò la sua energia in modo che assorba anche il *dweomer* di chi se ne serve, a meno che non si tratti di Landor in persona. Ed è qui che entri in scena tu» continua. «Se mai qualcuno potrà maneggiare lo Scettro del Potere, quello sarà il figlio di Landor. Metà del tuo corpo e del tuo spirito ti vengono da tuo padre, Carr, e quest'eredità potrebbe proteggerti dai poteri della bacchetta. Naturalmente se il tuo fluido vitale sarà molto diverso da quello di Landor, la bacchetta potrà assorbirlo, assieme al tuo *dweomer* di mago».
«Qualcuno sa dove si trovi lo scettro, ora?»
«Tuo padre l'ha nascosto in una cripta sotto l'accademia. L'unico modo di raggiungerla è passare per le stanze di Landor, chiuse per opera di magia fin dal suo assassinio, quindici anni fa. È da allora che tuo zio Beldon tenta di entrarci, ma non è riuscito a rompere il sigillo magico usato da tuo padre. Pensiamo che lì dentro si trovino i libri magici segreti di

Landor ed i suoi documenti personali. Ma mio padre ha saputo che Beldon ha quasi risolto il problema dei sigilli, e così . . .»
«. . . potrà accedere ai libri magici ed allo scettro!» finisci per lei. «Allora io devo recuperarli!» esclami.
«È esattamente quel che avevamo in mente» dice Dalris. «Cominciamo? Sai come raggiungere le stanze di tuo padre (**181**) o dobbiamo cercarle (**213**)?»

**85**

Quando la mano cadaverica si tende verso di te un'ondata di panico ti sommerge. Sbatti contro i mattoni dell'edificio alle tue spalle, e con la sciabola meni un goffo fendente al braccio dello stregone.
«Scudo!» mormora l'uomo, mettendoti una mano davanti al volto. La parola che emerge all'improvviso dalle profondità del cappuccio ti stupisce, ma non quanto la barriera invisibile che colpisci con la spada.
L'arma cozza con violenza contro lo scudo magico e ti cade di mano. Perdi 1 punto di Energia Vitale, perché riporti una piccola distorsione al polso.
Ti chini per recuperare la sciabola, ma la tua vittima designata ti ferma, mormorando un aspro rimprovero.
«Sei del tutto imbecille, nipote? Lascia il tuo giocattolo dove si trova. Alla Scuola degli Arcani usiamo

la magia, non le spade. Le armi da taglio sono proibite, sia ai novizi che agli adepti».
Nonostante fossi un bambino l'ultima volta che hai sentito la voce di Beldon, la riconosci ancor prima che il mago si getti indietro il cappuccio, rivelando il volto pallido ed i capelli biondi. Vai al **199**.

## 86

Il Maestro della Pergamena, Haslum, fa un po' di spazio su una panca e vi impila parecchie decine di tomi rilegati in cuoio.
«Siediti!» ti ordina, aprendo uno degli antichi volumi. «Studia questo glifo ed impara a riconoscerlo. È un simbolo segreto usato dal famoso mago Tenser quasi un secolo fa, per rappresentare il carattere *K* dell'Alto Elfico, come puoi vedere in questo volume...»
Haslum scartabella due libri alla volta, indicandoti le peculiarità della Lingua Franca Arcaica, della Scrittura Stregonesca, dell'antico Alto Elfico e di altri glifi usati per scrivere formule magiche.
Tenti di seguire quel che dice, ma la tua mente non lavora abbastanza in fretta per tener dietro a questa lezione. Dopo quattro ore di studi noiosi e frustranti, ti allontani dalla panca scuotendo la testa.

«Ho commesso un errore, Maestro Haslum» confessi con aria imbarazzata. «Non riesco ad imparare l'incantesimo Leggi-Magia, almeno per il momento. Se avessi dormito di più probabilmente riuscirei ad assimilare quello che dici, ma oggi sono troppo stanco e confuso».
Haslum osserva il tuo volto tirato, poi annuisce con aria grave. «Non hai ancora le basi necessarie per impegnarti in una lezione tanto difficoltosa. Torna nella tua stanza a riposare. Domani potrai chiedere a Beldon di assegnarti ad un'altra classe». Torna al **16** e non segnare Leggi-Magia sul tuo Foglio d'Identità.

**87**

Aspetti che sia il pirata ad attaccare, sperando di trovare meno difficoltà a combattere in difesa che in attacco. Il furfante ghigna quando vede la tua posa goffa, e si avventa su di te roteando la lama micidiale.
Lancia due dadi e somma il numero ottenuto alla Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai all'**80**. Se è meno di 17, vai al **233**.

**88**

Sotto la guida paziente di Thayne, impari a prendere un po' di sale e fuliggine, strofinarli assieme tra pollice e indice e metterne un po' sull'angolo della pergamena Gnomesca. Poi il tuo tutore ti insegna lentamente e metodicamente ogni sillaba dell'incantesimo.
Alla fine ti insegna a metterle assieme per provare a formulare l'incantesimo sulla ricetta corroborante. Funziona subito! Ad un tratto riesci a leggere qualsiasi particolare dell'insolito documento, come se

avessi saputo leggere la strana lingua Gnomesca da quando sei nato.
«Hai una straordinaria attitudine alla magia» esclama l'Elfo. «Vorrei che Landor fosse qui a vederti!»
Arrossisci di orgoglio; ora prendi nota dell'incantesimo Comprensione dei Linguaggi e vai al **106**.

## 89

*Forse posso indovinare di cosa trattano queste pergamene leggendone le prime righe*, pensi.
Getti le altre due sul letto e apri quella con il nastro azzurro, sciogliendo delicatamente il nodo e rompendo il sigillo di cera con l'unghia del pollice. Poi srotoli con cautela la pergamena, quel che basta per poter leggere la prima riga: «Per proteggerti da tutti gli incantesimi formulati . . .»
*Una pergamena per proteggermi dalla stregoneria!*
Puoi scegliere tra continuare a leggerla (**111**) o riavvolgerla per esaminarla più tardi (**161**).

## 90

«Voglio imparare l'incantesimo Servitore Invisibile» annunci il mattino seguente a Thayne, che ti ha accompagnato ad una capanna posta ai margini della colonia.
Il tuo maestro annuisce con un'irritante aria di superiorità: «È una scelta comune tra i novizi. Devo dirti comunque che il 'servitore invisibile' non è una creatura, ma una forza magica che svolge soltanto dei compiti semplici per conto di chi formula l'incantesimo».
«Che tipo di compiti?»

«Oh, aprire le porte, portare qualche cosa, lavoretti di qualsiasi genere. Ti occorreranno un pezzetto di spago ed una scheggia di legno, come questi».
L'Elfo tende la mano verso di te, mostrandoti un comune pezzo di spago nero ed un rametto. Avvolge lo spago attorno al pezzo di legno, che poi fa dondolare davanti a sé mormorando una strana frase in Elfico.
Senza un rumore la porta della capanna si spalanca, lasciandovi uscire nell'aria fredda del mattino e richiudendosi poi alle vostre spalle.
«Ora vediamo che cosa ti ricordi» dice Thayne con un sorrisetto compiaciuto. «Quali parole ho usato, e che cosa ho fatto con il rametto e lo spago?»
Lancia due dadi e somma il risultato ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, vai al **148**. Se è inferiore, vai al **162**.

**91**

Sono le tre del mattino quando finalmente decidi di tentare l'incantesimo chiamato Paracadute. Sei eccitato al pensiero di riuscire a fluttuare nel vento da grandi altezze, e non riesci a dormire. Meno di un'ora dopo bussi alla porta di Arno in fondo al corridoio, accanto al refettorio.
«Che c'è?» risponde in tono sgarbato il novizio anziano, dopo parecchi secondi, irritato per essere stato svegliato da un sonno profondo.
«Sono io, Carr Delling» rispondi. «Voglio che mi insegni la parola magica del Paracadute!»
Senti un mormorio iroso, seguito da un lungo silenzio. Ti aspetti che Arno sia furioso, ma invece c'è un sorriso sul suo volto quando apre la porta. Non ti fidi di Arno quando sorride.

È già vestito quando ti raggiunge nella sala: «Sei un principiante pieno di zelo, devo dire» ti apostrofa. «Paracadute è un incantesimo rischioso, Delling. L'unico modo di sapere se l'hai imparato davvero è saltare da una certa altezza e vedere se sei in grado di formularlo. Andiamo sugli spalti per provarlo».
Ora capisci perché sorride. Arno spera che tu sbagli l'incantesimo e ti rompa il collo! Sai che se decidi di ritirarti (**48**), la gente direbbe che il figlio di Landor è un codardo. Il solo modo per impedirlo è rischiare il pericoloso incantesimo (**214**).

## 92

«Voglio aiutarvi» dici in tono deciso, «ma soltanto se controllerete le mie affinità con mio padre, prima che io debba maneggiare lo scettro!»
«Veramente l'abbiamo già fatto!» dice freddamente Dalris, con uno sguardo infuriato. «Non può esserci molto del grande Landor, in te! Lui non è mai stato un pavido!»
«Zitta, Dalris!» ordina suo padre. «La preoccupazione di Carr è giustificata. Se ci fossero grandi differenze tra lui e suo padre, lo scettro prosciugherebbe il suo fluido vitale».
Il Druido si volge verso di te sorridendo mestamente: «In realtà non c'è modo di essere assolutamente certi, figliolo. Vorrei che ci fosse, ma non c'è. Non badare alle parole di mia figlia; lei non sa nulla del mondo».
«So riconoscere un codardo quando . . .»
«Silenzio, figlia! Carr ha deciso da solo quel che deve fare, e dovremo cercare aiuto altrove. Scusaci, Estla».
La matriarca cieca si alza, volgendosi verso di te. I suoi occhi privi della vista si muovono rapidamente

mentre tiene la mascella serrata. «No, Perth, non vi lascerò andare. Avremo ancora qualcosa da discutere, dopo che Thayne avrà condotto il suo ex-novizio fuori dalla nostra colonia».
Fai per protestare, ma l'espressione cupa di Thayne ti convince che la tua presenza è sgradita a lui quanto agli altri. Lasci la capanna di Estla per raccogliere i tuoi pochi averi e tornare a Freeton. Hai ancora il libro dove hai preso nota degli incantesimi imparati, ma con enorme stupore scopri che è vuoto! Alzi gli occhi e vedi un ghigno sul volto di Thayne.
«L'incantesimo si chiama Cancella» si limita a dire l'Elfo. ✠

## 93

Strisci a lato della strada per poter seguire i tre uomini diretti al porto. Alla fine della strada girano a sinistra in un vicolo soleggiato, tra due file di edifici deserti. Quando lo imbocchi anche tu, vedi i due pirati trascinare il loro prigioniero dietro un angolo poco più avanti. Per paura di perderli ti precipiti verso l'angolo . . . e una mano ruvida ti afferra per le spalle, sbattendoti contro un muro di mattoni.
«Parla, ragazzo! Perché ci segui?» Il pirata più grosso ti tiene con le spalle al muro.
«È un ladro, si vede benissimo!» dice l'altro che tiene sotto controllo il prigioniero puntandogli un coltello alla gola.
«È così, ragazzo?» ti chiede l'altro. «Tentavi di derubarci?»
«No!» esclami con voce strozzata. «Non sono di Freeton e cercavo il porto. Quando ho visto i vostri abiti da marinaio ho deciso di seguirvi per arrivare al mare!»

Per vedere se credono alla tua storia, getta due dadi e somma il numero ottenuto al Carisma. Se il totale è 18 o più, vai al **164**. Se è inferiore, vai al **180**.

## 94

Stringi il borsellino di cuoio e lo rimetti in tasca: le quattro monete d'oro sono la tua unica risorsa, e devi conservarle il più a lungo possibile.
«Beldon deve abitare nelle vicinanze» dici al tuo stomaco che brontola. «Speriamo che abbia la dispensa piena ed un focolare».
Segui il muro di pietra solcato dalle crepe e trovi una strada che sembra condurre al mare. Ma quando l'odore di salmastro si fa forte, ti ritrovi tra le rovine della parte più antica di questa città portuale. Le strade strette e buie si piegano verso l'interno, in mille curve, facendoti perdere il senso dell'orientamento. Vai al **60**.

## 95

*Lo zio Beldon non ha menzionato questa regola,* pensi fra te. *Potrebbe essere un trucco di Arno e dei suoi amici per prendersi quel che vogliono della mia roba.*
Decidi di mettere fuori dalla porta tutte le tue cose, ma di tenerti il borsellino. Frughi nella stanza finché trovi una parte di intonaco staccato dietro al letto. Ne sollevi un bel pezzo e nascondi il borsellino nel buco, poi rimetti a posto l'intonaco fissandolo con pezzi di sapone. Vai al **137**.

## 96

Le lunghe ore di studio hanno avuto un certo effetto su di te, e quando ti svegli vedi che il sole è già alto. Non hai fatto colazione e sei in ritardo per la lezione

di Arno sulle stregonerie. Quando raggiungi finalmente il refettorio, il novizio anziano ha già iniziato a trattare la stregoneria Peli.
«Com'è gentile il figlio di Landor ad unirsi a noi tanto presto e così ben sveglio, per una stregoneria tanto semplice!» esclama Arno, interrompendo la sua presentazione. Non perde occasione di dimostrarti il suo disprezzo con osservazioni acide come questa.
«Ora, ragazzi, come vi stavo dicendo, Peli è più potente di quel che sembra, e più difficile. Può far crescere peli o toglierli a qualsiasi essere od oggetto che abbia qualcosa che rassomigli ad essi. Vediamo se siete in grado di applicare quello che avete imparato oggi. Iniziamo con Delling».
Capisci che è ancora più tardi di quanto pensassi; la classe ha già assistito alla dimostrazione, e tu puoi soltanto tentar di indovinare i movimenti delle mani ed i suoni.
Lancia due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 23 o più, azzecchi la combinazione giusta dei gesti e delle parole e ti fai crescere una barba lunga diversi centimetri. In questo caso, guadagni 1 punto di Carisma; segnati la stregoneria Peli e torna al **226**.
Se il totale è inferiore a 23, non hai azzeccato la stregoneria, ma hai perso alcuni peli e alcuni capelli! Perdi 2 punti di Carisma e torni al **226**.

## 97

Hai la sensazione che ci sia qualcosa di sinistro nelle sbarre dell'inferriata coperta d'edera, con i suoi fiori esotici gialli e violetti. L'inferriata ti arriva soltanto alla vita, ma ti sembra invalicabile quanto un fossato. *Forse l'Elfo aveva ragione sui pericoli,* pensi. Ti si

rizzano i capelli in testa al ricordo delle sue parole enigmatiche: «Per ciò che la protegge».
Le rovine alla tua sinistra sembrano più accessibili di quelle alla tua destra. Scegli uno dei molti vicoli che corrono tra gli edifici deserti della parte antica di Freeton; ricordando i consigli di Thayne, tieni d'occhio la costruzione nera che torreggia sulle mura diroccate per orientarti nel cammino intorno all'accademia di magia.
Premendoti una mano sul naso per non sentire l'odore nauseabondo del vicolo umido, e tenendo l'altra sulla spada, procedi velocemente tra le rovine. Ma dopo qualche centinaio di metri ti accorgi che il vicolo ti ha portato verso destra, e non sei più diretto alla torre.
*Fermo, Delling! Stai calmo!* ti dici. *Rallenta e cerca qualche punto di riferimento.*
Ti fermi, tendendo l'orecchio. All'inizio c'è un silenzio tale che senti perfino i rivoli di umidità colare dalle antiche pietre, ma poi avverti un rumore attutito di passi strascicati, proveniente dall'interno di uno degli edifici abbandonati. Nella penombra vedi alcune sagome scure e deformi uscire dalle porte e dirigersi verso di te.
Il pensiero di restare intrappolato in questi vicoli ciechi, in balia di creature malefiche, ti fa battere il cuore; e sei fortemente tentato di tornare di corsa all'inferriata (**116**). Ma sai anche che devi raggiungere l'accademia di Beldon: forse ci sei quasi arrivato e dovresti proseguire in quella direzione (**104**).

## 98

Aspetti finché la lite tra la pescivendola e la sua concorrente si fa tanto forte da attrarre totalmente l'at-

tenzione della folla. Mentre tutti gli sguardi sono fissi sulle donne, afferri due pezzi di salmone affumicato ed una galletta calda.
Sembra che nessuno ti abbia visto. Nascondi il cibo rubato nelle pieghe del tuo mantello di fortuna ed esci pian pianino dalla calca. Tutti sono troppo divertiti dalla battaglia delle pescivendole, per prestare attenzione ad uno straccioncello come te.
All'altra estremità del mercato strisci lungo una fila di edifici, fino a raggiungere un cortile in ombra tra due grandi costruzioni. Si tratta di un cortiletto in cui ci sono ceste e barili vuoti accatastati accanto ad una porta di servizio. Ti sistemi comodamente tra le ceste e tiri fuori le leccornie rubate.
Il tuo stomaco vuoto brontola impaziente, mentre fai grandi bocconi di pesce salato e galletta. Alla fine, placata la fame, ti trovi a desiderare un po' d'acqua per mandar giù quel cibo delizioso. E quasi in risposta, una voce echeggia nel cortiletto.
«Bevi un po' di vino di montagna, con quel pesce rubato!»
Balzi in piedi impugnando la sciabola di Ulrik e assumendo una goffa posizione di combattimento. Ma l'entrata del cortile è vuota!
«Sono qui, dietro di te» dice la voce in tono calmo.
Vai al **6**.

## 99

*Beldon sta mettendo alla prova la mia sicurezza,* pensi. *Gli studenti con la veste rossa devono essere i più avanzati. Se mi siedo con loro, dimostrerò a mio zio e agli altri che intendo superarli.*
A testa alta ti avvicini ad un tavolo al quale siedono diverse persone vestite di rosso. Sembrano più anzia-

ne degli altri studenti, quindi sei sicuro che la tua supposizione sia esatta.
«Posso unirmi a voi?» chiedi in tono chiaro e cortese. Senti risatine sommesse provenire dai tavoli dei novizi, seguite da un silenzio teso. Uno degli uomini vestiti di rosso, magro, con gli occhi iniettati di sangue e cerchiati di scuro, ti indica gli altri tavoli.
«Questo tavolo è riservato agli adepti e agli insegnanti. Gli studenti meno esperti siedono laggiù». Parla con voce calma ma gelida. In quell'uomo dall'aspetto stanco avverti la presenza di una grande energia, di forze che sembra controllare con la sola volontà. Qualsiasi sia la fonte di tale energia, non vuoi correre il rischio di scatenarla solo per un posto a tavola.
Perdi 1 punto di Carisma per la brutta figura. Poi ti volti, affrontando le risatine umilianti degli altri studenti, e decidi se sederti al tavolo riservato ai novizi (**238**) o a quello degli studenti appartenenti al corso superiore (**36**).

## 100

La posizione delle mani per l'incantesimo Fiamme Digitali è semplice da imparare, ma la parola magica è in Alto Elfico, e la sua pronuncia ti preoccupa parecchio. Sospetti che in magia il confine tra il successo e il fallimento sia costituito da semplici dettagli, quali la lunghezza di una vocale. Prima di tentare l'incantesimo, controlli il manuale per vedere se trovi qualche guida alla pronuncia.
Come speravi, la guida alle lingue è una delle appendici. In essa sono elencate non solo parole in Alto Elfico, ma anche in altre lingue usate in stregoneria.

Le parole magiche sono segnate secondo l'ordine degli incantesimi, e quella di Fiamme Digitali è chiara. Ti prepari concentrandoti intensamente, poi punti le mani verso la parete d'argilla accanto all'alta finestra. Alla fine mormori «fe-brog-nait», la pronuncia suggerita dal manuale per la parola *pfoebrauknayt.*
Nell'istante in cui pronunci l'ultima sillaba, delle lingue di fuoco partono dalle tue dita unendosi a ventaglio. Sperimenti gli effetti dell'incantesimo piegando le mani in vari modi, finché non riesci a controllare l'ampiezza e l'intensità delle fiamme e a dirigerle dove desideri.
Dopo parecchi minuti le lingue di fuoco si spengono, e resti a fissare la parete annerita della tua stanza, con una nuova sensazione di potenza. Poi afferri il manuale e cerchi un altro incantesimo. Segna Fiamme Digitali tra i tuoi incantesimi e vai al **103**.

## 101

«L'incantesimo Corazza mi va a genio» dici a Thayne il mattino dopo, «specialmente perché non possiedo una corazza vera».
«Come vuoi» risponde l'Elfo, ed estrae un pezzetto di pelle di cervo da una tasca del mantello. «Questa pelle è stata benedetta da un chierico della mia tribù» dice, porgendotela. «È un ingrediente vitale dell'incantesimo Corazza, insieme alle parole ed ai gesti che ti mostrerò qui fuori».
Nel sole del mattino, l'Elfo barbuto estrae un pugnale dalla cintura e te lo porge, tenendolo per la lama. «Dai» ti incita, «prendilo».
Fai come ti dice e tieni l'arma puntata verso di lui. «Ora tienilo fermo mentre mi pungo il dito».

Ti concentri e resti immobile quando l'Elfo sfiora la punta acuminatissima del pugnale con il dito indice. La lama è talmente affilata che non senti quasi alcuna pressione, ma sul dito di Thayne appare subito una sottile traccia di sangue.
«Ora guarda attentamente quello che faccio» ti spiega. Si strofina il frammento di pelle benedetta sulla mano, muovendo le dita secondo uno schema ripetitivo e mormorando più e più volte una parola in Elfico.
Poi tende lo stesso dito verso la punta del pugnale: spinge così forte da fartelo quasi cadere di mano, ma non riporta alcuna ferita.
«Ora prova tu» dice Thayne.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, vai al **33**. Se è inferiore, vai al **125**.

## 102

«Sei un Elfo!» esclami.
«E tu sei uno scemo!» ribatte lo sconosciuto. «Non sai che a Freeton è poco educato parlare dei propri antenati? In pratica quasi tutti nascondono il proprio passato. Per la maggior parte della gente Freeton è soltanto un luogo dove aspettare il momento di andarsene. Sei fortunato che la tua linguaccia si sia rivolta a me, e non a qualcuno che aveva qualcosa da nascondere. Io non nascondo nulla. Sono Thayne, al tuo servizio».
Ignori il suo leggero inchino e lo apostrofi in tono di sfida: «Come hai fatto ad entrare? Sono sicuro che questo cortile era vuoto quando mi sono seduto!»
«Un piccolo esempio di illusionismo, amico mio, ma molto meno ingannevole della mossa di un ladro

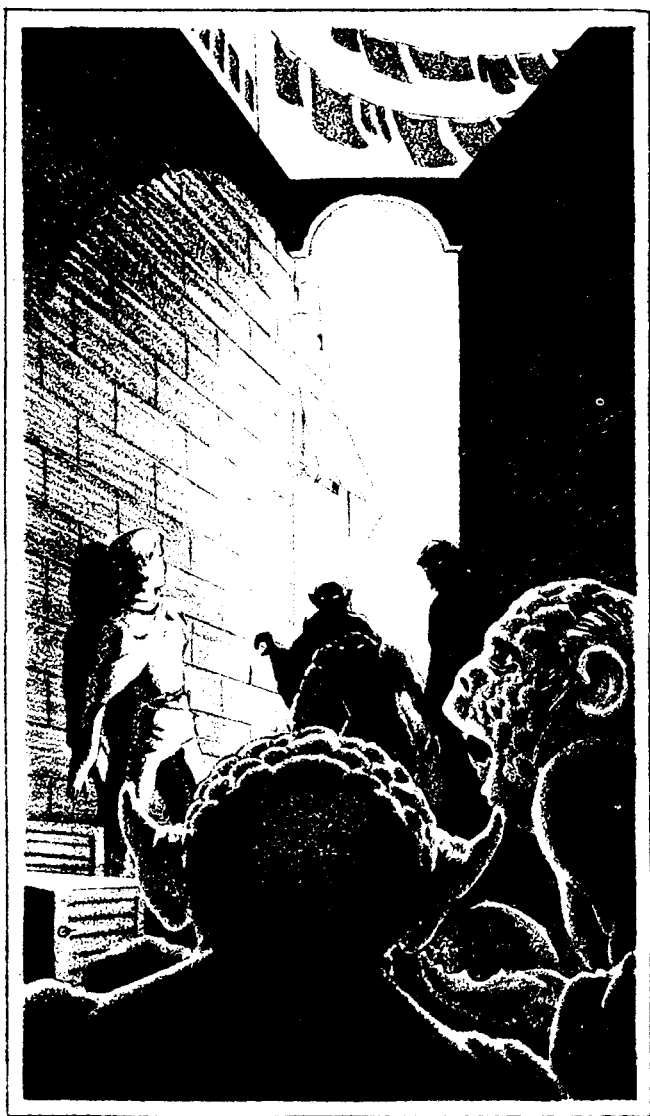
professionista, in quest'oscurità. Devi stare attento, con quel tuo tesoro».
«Tesoro? Come hai fatto a vedere il mio oro?» Stringi il borsellino di pelle che hai nella camicia.
«Si vede lontano un miglio che ce l'hai» dice l'Elfo. «Ma rilassati. Il tuo oro non mi interessa. Faresti meglio invece a stare attento al borsellino!»
«*Al borsellino?* Perché?» chiedi con espressione assente.
«Imbecille! È proprio quello l'importante! Come ha fatto un disgraziato come te a mettere le mani sul borsellino dell'Arcimago Landor?»
Lo strano riconoscimento del vecchio borsellino di tuo padre ti fa perdere la testa. È difficile decidere se dirgli chi sei (**115**), o mentire (**140**).

## 103

*SCUOLA DELLE SCIENZE ARCANE*
*Primavera, 822 C.E.*
*Catalogo degli Incantesimi*

*I seguenti incantesimi sono a disposizione degli studenti principianti per la sessione primaverile. Per l'insegnamento e la sperimentazione i novizi interessati devono accordarsi con il novizio anziano Arno.*

1. *Amici* (**22**)
2. *Servitore Invisibile* (**38**)
3. *Zampe di Ragno* (**198**)
4. *Paracadute* (**91**)
5. *Comprensione dei Linguaggi* (**70**)
6. *Fiamme Digitali* (**176**)

*Gli studenti possono tentare ciascun incantesimo solo una volta per sessione, salvo speciale autorizzazione.*

*I fallimenti verranno puniti secondo le modalità appropriate.*

Rileggi ancora una volta l'elenco degli incantesimi, consultando il manuale per vedere quale ti attira di più per la lezione di domani. È quasi mezzanotte, e nella tua mente c'è un miscuglio di nuove informazioni e di fatti mistici.
Se vuoi lasciare gli studi per un po' prima di scegliere un incantesimo, vai al **26**.
Se invece vuoi scegliere subito un incantesimo, per poter poi riposare e dimenticare per un po' le lezioni, getta un dado. Il numero che otterrai sarà quello dell'incantesimo scelto, quindi vai al paragrafo indicato. Se si tratta di un incantesimo già sperimentato, con successo o meno, getta di nuovo il dado.
Quando avrai imparato un totale di tre incantesimi, vai al **26**.

**104**

*Devo proseguire!*
Le sagome scure si dirigono lentamente verso di te, e i loro passi risuonano sul selciato umido. Il battito furioso del tuo cuore è sovrastato dai loro mormorii eccitati, un misto di versi umani ed animaleschi. Quando avanzano nella debole luce, scorgi le sembianze di quelle creature da incubo.
Hanno i piedi storpi, e chele al posto delle mani. I loro orribili volti squamosi e pelosi ti fanno rabbrividire di orrore.
Si tratta di Uomini-bestia, orrendi incroci di esseri semiumani ed animali che vivono da parassiti ai margini delle antiche città di Tikandia.
Distogli lo sguardo dalle mostruose creature solo per vederne emergere altre dagli edifici deserti alle tue spalle. Sei circondato, e non hai via di scampo!

All'improvviso un ronzio sommesso proveniente dall'alto pervade l'aria. Alzi lo sguardo e vedi una sagoma simile a quella di un insetto che atterra sul selciato ai tuoi piedi. Rassomiglia ad una mantide, ma ha le dimensioni di un falco. Il battito delle sue ali rallenta e poi si ferma, mentre intorno a lei si accende un'aura verdastra luminosa.
L'aura si intensifica fino a pervadere completamente il vicolo con il suo lucore spettrale. Per un istante tremendo i mostri semiumani si irrigidiscono in quella luce misteriosa, poi iniziano a guaire e ringhiare in toni più bestiali che umani. Vai all'**8**.

## 105

La voce attutita di Beldon oltre la porta chiusa è l'ultima cosa che ti interessa. Scruti l'accozzaglia di libri, pergamene e centinaia di oggetti non identificabili coperti di polvere, sparsi nella grande stanza.
La scrivania di Landor è appoggiata contro la parete curva, sotto una serie di grandi finestre che inonderebbero di luce la stanza se non fossero così sporche. Ti avvicini immediatamente alla scrivania, alla ricerca di indizi sugli studi condotti da tuo padre prima di morire.
La prima cosa che attrae il tuo sguardo è un oggetto cubico, le cui facce hanno un lato di circa trenta centimetri. Inizi a ripulire il cubo dalla sporcizia e dopo qualche rapida spolverata vedi che si tratta di un cristallo trasparente con qualcosa all'interno.
Ti affretti a togliere il resto della polvere dallo strano oggetto, e vedi che al centro si trovano tre piccole pergamene, ciascuna legata da un nastro di colore diverso: uno rosso, uno nero ed uno azzurro.

All'improvviso ti accorgi che le pareti lisce del bizzarro contenitore si stanno riscaldando tra le tue mani; poi si mettono a vibrare distintamente e alla fine svaniscono. Ti restano in mano le tre pergamene, perfettamente conservate, ognuna sigillata con cera scarlatta. Ti sale il sangue alla testa quando esamini i sigilli e vedi una *L* elaborata; è il monogramma di tuo padre!
«Non toccare niente!» urla Beldon da dietro la porta. «Sei in grave pericolo, Carr!»
L'avvertimento di tuo zio ti fa dubitare se sia il caso di attendere il suo aiuto (**229**) o di aprire subito le pergamene (**32**).

**106**

Stai riposando dopo la lezione del giorno, quando dalla capanna di Estla arriva un ragazzo che si mette a parlare concitatamente in Elfico con Thayne. Non riesci a seguire la conversazione, ma senti una versione melodiosa delle parole *Freeton, Landor* e *Beldon,* indizio che il messaggio potrebbe riguardarti. Thayne dà una risposta al bambino e lo manda via, poi ti fa cenno di avvicinarti.
«Estla ha ricevuto visite da Tikandia» ti annuncia. «Il vecchio Druido Kandiano, Perth, e Dalris, sua figlia. Conoscevano tuo padre anni fa e sono in possesso di informazioni importanti su di lui e sullo Scettro di Bhukod. Mi sembra che sia ora di terminare la nostra lezione».
Le parole dell'Elfo ti fanno rabbrividire di eccitazione. Notizie di tuo padre! Finalmente hai la sensazione di iniziare la tua missione. C'è solo una cosa che ti preoccupa: le tue capacità.
«Sono davvero in grado di usare grandi poteri magici?»

«Fammi vedere il tuo libro degli incantesimi» ti ordina il tuo insegnante. Glielo dai e resti in attesa mentre esamina le trascrizioni accurate degli incantesimi che ti ha insegnato.
Se non sei riuscito ad imparare alcun incantesimo, vai al **129**. In caso contrario, prosegui l'avventura al **150**.

## 107

La scrittura arcaica della pergamena di Arno è difficile da leggere, ma trovi che con la pratica diventa più facile. Usi un coltello da cucina per staccare una grossa scheggia da un manico di scopa, e ti strappi un filo nero dall'orlo della veste. Poi pareggi il pezzo di legno finché non è quasi identico al bastoncino di Arno, e avvolgi il filo nella stessa maniera.
È già mezzanotte quando finalmente pronunci la parola in Alto Elfico prescritta dalla pergamena, ma la tua pazienza ed il tuo duro lavoro vengono immediatamente ricompensati. «Ripara la scopa!» ordini alla presenza che avverti nella stanza.
Una mano invisibile prende il rozzo manico di scopa mentre un'altra inizia a pareggiarne l'estremità con il coltello. Cadono a terra numerosi trucioli, e dopo alcuni minuti il lavoro è finito. Il manico è come nuovo. Ad un tuo ordine, il servitore invisibile usa la scopa per ammucchiare i trucioli di legno in un angolo.
Contento che il tuo nuovo incantesimo abbia funzionato, lo trascrivi accuratamente sul tuo libro. Poi dai un'occhiata al catalogo degli incantesimi, chiedendoti quale provare la prossima volta. Segna Servitore Invisibile sul Foglio d'Identità e torna al **103**.

## 108

Osservi con l'acquolina in bocca il pesce affumicato e le gallette a pochi centimetri dalla tua faccia.
«Vattene, ragazzo! So a cosa stai pensando!»
Una voce rude ti fa alzare lo sguardo, e vedi il volto sudato di una donna grassa che brandisce un coltellaccio proprio sopra la tua testa.
«Hai sentito cosa ho detto? Tocca una di quelle gallette e darò le tue dita a mio marito per farne esche!»
«Voglio *comprare* del pesce, non rubarlo!» protesti con voce stizzita.
Apri il borsellino di pelle e lasci cadere le quattro monete d'oro nella tua mano sporca. La folla è percorsa da un mormorio di sorpresa, mentre la donna dietro al banco guarda il denaro con occhi avidi.
«Serviti pure, giovane signore» ti dice, con delle false moine. «Non puoi rimproverare una pescivendola zelante se bada ai frutti del lavoro di suo marito, vero? Mangia pure a sazietà, ti avvertirò io quando il denaro non sarà più sufficiente».
Esiti per un attimo, poi le porgi un pezzo d'oro. La donna esamina accuratamente la moneta, soppesandola nella mano. Poi si solleva le gonne per afferrare un portamonete appeso alla sottoveste, e conta lentamente dieci monetine d'argento nella tua mano.
«Ecco, figliolo. Mangia a sazietà!» ti esorta, sorridendo con sollecitudine esagerata.
«Penso che ti sei sbagliata» dici sottovoce. Il tuo tono però è tanto convincente, che persino la folla tace all'improvviso. La pescivendola ti guarda negli occhi, poi annuisce senza proferire parola e mette di nuovo mano al portamonete; questa volta ti dà altre nove monete d'argento e alcune di rame. Prendi diversi pezzi di pesce e un pugno di gallette e ti allontani, facendoti strada tra la folla allibita. Li senti

mormorare nuovamente alle tue spalle, ma questa volta parlano di uno strano mendicante che è riuscito a stregare l'intrattabile pescivendola e a farla vendere ad un prezzo onesto. Guadagni 1 punto di Carisma.
Trovi un breve vicoletto cieco tra due edifici, pieno di ceste e barili vuoti. Lo preferisci al chiasso del mercato, perciò ti siedi su una cesta vuota e cominci a mangiare quel cibo saporito. Il pesce salato è delizioso, ma ti asciuga la bocca e la gola. Proprio quando ti accorgi di quanta sete hai, una voce risponde al tuo desiderio inespresso.
«Quel pesce non sarebbe ancora migliore con un po' di vino bianco?» chiede qualcuno alle tue spalle. Ti guardi intorno stupito. Vai al **6**.

## 109

Il disprezzo che l'Elfo nutre verso Beldon ti preoccupa. Nessuno ti ha mai parlato male di tuo zio, e ti riesce difficile immaginarlo come uno stregone malvagio. Sai però che ha lasciato Delmer da giovane, e da allora potrebbe essere accaduta qualsiasi cosa. Inoltre sei convinto che Thayne sa più di quanto ti ha rivelato sulla morte di tuo padre, sui libri magici perduti e forse sul potente Scettro di Bhukod.
*Se acconsentirò a seguirlo, forse avrò l'opportunità di sapere qualcosa di più sull'eredità di mio padre,* pensi.
Annuisci rapidamente. «Verrò con te» dici, «ma soltanto se mi insegnerai elementi di magia sufficienti per studiare i libri magici di mio padre; se mai riuscirò a trovarli, naturalmente!»
L'Elfo fa un largo sorriso e ti dà una pacca sulla spalla. «Eccellente! Dobbiamo partire subito se vo-

gliamo raggiungere il mio accampamento prima del cader della notte. Si trova al centro dell'isola, sai».
Al crepuscolo cominci a preoccuparti della distanza che hai messo tra te e la civiltà, viaggiando su quel sentiero di montagna, ma proprio nello stesso istante Thayne si ferma e annuncia in tono di importanza: «Siamo a casa». Vai al **5**.

**110**

*Meglio ignorarlo,* pensi. *Così saprà che non temo i suoi giochetti.*
Ti guardi indietro e sorridi freddamente all'uomo magro vestito d'azzurro. Un'espressione stupita si dipinge sul suo volto quando capisce che la sua stregoneria non ha avuto effetto su di te. Mentre ti guarda con le sopracciglia aggrottate ti allontani, diretto al tavolo dei novizi. Guadagni 1 punto di Carisma e vai al **156**.

**111**

*Posso benissimo imparare adesso ad usare questo incantesimo protettivo,* decidi. *Potrebbe ripararmi da eventuali trappole lasciate qui da mio padre.*
Srotoli il resto della pergamena, ma vedi che i caratteri tremano ed oscillano sulla sua superficie. Sembrano scritti in una specie di scrittura magica, ma ti accorgi che danzano e si spostano formando parole coerenti in Lingua Franca, perfettamente leggibili.

Tuo padre deve aver fatto in modo che tu potessi decifrare la pergamena senza l'aiuto della magia.

> *Contro tutti gli incantesimi formulati, io, Landor della Scuola degli Arcani, consacro questa pergamena con il ferro e l'argento secondo le modalità prescritte dagli stregoni Bhukodiani per proteggere mio figlio Carr da tutte le entità ed i poteri malefici finché questo dweomer magico brillerà.*

Non hai letto la pergamena ad alta voce, ma i suoi poteri vengono attivati appena il tuo sguardo raggiunge la parola finale. Un'intensa luce violetta avvolge lo scritto, facendoti distogliere gli occhi. L'aura magica si stacca istantaneamente dalla pergamena e ti corre lungo le braccia, trasformandosi in un fioco alone protettivo color cremisi che circonda tutto il tuo corpo. La pergamena ora è vuota!
Non sembra che sia accaduto niente di terribile dopo la lettura della prima pergamena, quindi decidi di provare con un'altra. Ti chiedi se sia meglio aprire quella con il nastro rosso (**120**) o quella con il nastro nero (**240**).

## 112

Ti ritrai di scatto, ma resisti all'impulso di colpire il braccio dello stregone con la sciabola. La mano scheletrica si ferma a mezz'aria e getta indietro il cappuccio. Nell'ombra si profila il volto magro e pallido di tuo zio Beldon, i cui occhi brillano della stessa aura verdastra che hai visto prima attorno alla creatura simile ad un insetto. Vai al **199**.

**113**

L'incantesimo offensivo più forte che ti viene in mente è Fiamme Digitali. Esci dalla siepe proprio quando il ladro ti passa accanto e tendi le mani a ventaglio nella posizione prescritta, unendo i pollici. «Pfoebrauknayt!» pronunci con chiarezza.
La difficile parola magica echeggia nell'aria fredda della notte, proprio mentre il malfattore si gira per fronteggiare il tuo attacco con un pugnale in mano. Il ventaglio di fiamme parte dalle tue dita, diretto al petto dell'intruso . . . ma è una donna! Il fuoco magico illumina il suo volto stupito e la sua figura snella, vestita di pelli.
«Aaaah!» urla la ragazza, quando le fiamme la colpiscono al petto. Dividi immediatamente le mani, annullando il tremendo incantesimo, ma è troppo tardi. La tua vittima giace sul dorso, con una chiazza annerita e fumante sul farsetto. Ti precipiti al suo fianco e le sollevi il capo, ma all'improvviso la donna reagisce, afferrandoti il polso libero e squarciandoti la gola con il pugnale.
«Muori, sciocco! Muori in memoria del grande Landor!» mormora; è in piedi accanto a te, con un ghigno crudele sul volto di una bellezza selvaggia. Tenti di dire qualcosa su tuo padre, ma emetti soltanto un gorgoglio di aria e sangue dalla laringe squarciata . . .✠

**114**

L'Elfo perde tutta la mattinata ad insegnarti la posizione precisa delle mani, con i pollici uniti e le altre dita aperte a ventaglio. Poi ripete parola per parola la frase in Elfico usata per attivare il fuoco. Quando pensa che tu sia pronto per tentare il pericoloso incantesimo, ti indica la conca dov'è stato acceso il falò.

Disponi le mani nella posizione che Thayne ti ha indicato e mormori la formula magica, ma non accade nulla. Senti un po' di calore sulla punta delle dita, ma è tutto!
Aggrottando le sopracciglia, avvicini le mani al volto in modo da vedere meglio se la posizione di ogni dito è esatta, poi inizi di nuovo la formula magica.
«NON FARLO, STUPIDO!» strilla Thayne.
Ma è troppo tardi. Dalle tue mani partono due lingue di fuoco che ti colpiscono in piena fronte, bruciacchiandoti le ciglia e le sopracciglia e coprendoti la pelle di vesciche.
«Ti farò un favore, Delling» dice l'Elfo in tono burbero, «e dimenticherò di aver tentato di insegnarti questo incantesimo. Ti ammazzeresti nel giro di una settimana se te lo facessi trascrivere».
Getta un dado e sottrai al Carisma il numero ottenuto, in conseguenza della ferita. Perdi inoltre 1 punto di Energia Vitale e vai al **106**.

## 115

«Il borsellino era di mio padre» ammetti.
Lo sconosciuto arrossisce di eccitazione e si sporge in avanti per esaminare i tuoi lineamenti con i suoi occhi verdi a mandorla, fino a farti sentire a disagio.
«Sei davvero il figlio di Landor!» sussurra con voce roca.
«Sì, Landor era mio padre» ammetti. «Ma tu chi sei? Che cosa sai di lui?» Speri che lo sconosciuto possa darti qualche informazione.
«Il mio nome è Thayne. Conoscevo molto bene l'Arcimago di Saven». Sembra parlare tra sé, ma poi ti guarda negli occhi. «Tuo padre era il più potente conoscitore di arti arcane di tutta Tikandia».

«Sai qualcosa della sua morte?» lo interrompi. «Sono venuto a Freeton per chiedere a mio zio Beldon dell'assassinio di mio padre e dei suoi libri magici perduti».
«L'Arcimago fu vittima di una grande malvagità, o di un'ignoranza ancor più grande» replica l'Elfo con aria misteriosa. «Nessuno ha mai ritrovato i suoi segreti, nemmeno l'abominevole Beldon».
«Perché abominevole?» gli chiedi.
«Che cosa sai di tuo zio?» controbatte il tuo interlocutore in tono aspro.
«Niente».
«Landor era un uomo giusto, che moderava la sua grande sapienza con la saggezza» spiega Thayne con aria pensosa. «Ma tuo zio cerca soltanto di servirsi delle arti oscure per i suoi scopi sinistri. Se riuscisse a trovare i libri segreti di tuo padre, ne abuserebbe in un modo che Landor non avrebbe mai permesso».
«Ma Beldon era amico di mio padre!» protesti.
L'Elfo scuote il capo: «Non erano amici. Io e tuo zio studiammo assieme la magia nell'accademia di tuo padre, qui a Freeton. Lavorai con Beldon finché non intuii a che punto giungevano le sue intenzioni. Litigammo, ed io lasciai l'accademia per praticare le arti magiche tra la mia gente».
Sei confuso da questo nuovo aspetto di tuo zio, e solleciti l'Elfo a dirti di più. «Pensavo che Beldon lavorasse *con* mio padre».
Thayne annuisce con aria tetra. «Sì, finché Landor non scoprì lo Scettro di Bhukod, suscitando le ire dell'Arcichierico Oram. L'avidità e l'ambizione ben presto allontanarono Beldon da tuo padre. Egli scomparve solo pochi mesi dopo che Landor aveva portato lo scettro da Tikandia».
Eccitato per aver finalmente scoperto qualcosa sulla

morte di tuo padre, chiedi: «Che cos'è questo 'Scettro di Bhukod'?» Sai che Bhukod è un regno di stregoni descritto nelle leggende Tikandiane, ma sai poco o nulla dei miti relativi.
«Un'arma magica dai poteri incredibili» risponde l'Elfo. «L'Arcichierico Oram ne temeva i poteri al punto da mandare i suoi soldati ad assassinare tuo padre per procurarselo. Alcuni dicono che Landor morì in catene nelle segrete di Oram, sotto la cattedrale di Saven».
Ti senti gelare al pensiero, ma poi ricordi la tua missione.
«E i suoi libri magici?» chiedi. «Mi spettano di diritto, sono l'unica eredità lasciatami da mio padre. Dove sono adesso?»
Thayne indica il borsellino che spunta dalla tua camicia stracciata. «Accontentati di quel tesoro, Carr Delling. È molto più sicuro degli incantesimi di Landor».
«E dovrei accontentarmi di quattro pezzi d'oro?»
«Cosa? È mai possibile che tu non sappia niente del borsellino? Dammelo! Fammelo vedere!»
Puoi fidarti di Thayne e consegnargli il borsellino (**152**); o tenertelo nella camicia (**123**).

## 116

«Non dovevo fidarmi di quell'Elfo!» mormori, allontanandoti dalle strane ombre che si profilano in lontananza. Quando raggiungi il vicolo dal quale sei entrato ti metti a correre guardandoti indietro, finché non sbocchi nella strada principale. La vista della tetra torre nera dell'accademia ti è quasi di conforto, come la bassa inferriata che la circonda.

«Ora ritentiamo» mormori, «ma questa volta usiamo la logica. È meglio seguire l'inferriata fino a raggiungere un'entrata (**126**), o è meglio oltrepassarla con un salto (**144**)?»

## 117

«Non mi hai detto che Sonno era un incantesimo potente?»
«Certo che è così» dice l'Elfo. «L'incantesimo Sonno è uno dei più utili: puoi mandare molto rapidamente in coma profondo un certo numero di soggetti, e poi farne quello che vuoi».
«Mi sembra davvero utile» concordi. «Insegnamelo, per favore».
«Tenterò. Tuttavia è necessaria una concentrazione maggiore rispetto a quanto hai imparato finora, e forse sei troppo stanco per provare».
«Non preoccuparti per questo. Mostrami soltanto cosa fare».
Da una tasca interna Thayne estrae una fialetta di vetro contenente qualcosa che sembra pura sabbia bianca. «Petali di rosa o un grillo vivo andrebbero bene ugualmente» ti dice, porgendoti il tubetto con la sabbia.
«Ora prendi un pizzichino di quella sabbia fine e gettamelo in faccia dicendo 'Sss', e non pensare ad altro che ad un perfetto silenzio».
Getta due dadi e somma il risultato ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 23 o più, vai al **235**. Se è inferiore, vai al **183**.

## 118

Tutti gli occhi sono puntati su di te, quando tendi la mano per la prova del pugnale.
L'adepto dalla veste rossa ti vibra un colpo di pugnale sul palmo aperto; ma la lama, pur curvando la pelle verso l'interno, non la ferisce. La pelle di tutto il tuo corpo è dura come il cuoio conciato, anche se sembra morbida e sottile come al solito.
«Notevole!» dice l'istruttore. «Non ho mai visto un novizio riuscire così bene senza esercizio! Hai un talento naturale per gli incantesimi, Delling. Puoi prenderti il resto del pomeriggio libero».
Guadagni 1 punto di Carisma e puoi segnare Corazza sul Foglio d'Identità. Poi vai al **16**.

## 119

«Ehi, là dentro!» gridi, decidendo di chiedere aiuto per ritrovare la strada. «Mi sono perso! Potete mostrarmi la via per tornare al mercato?»
Il rumore di passi strascicati cessa all'improvviso. Poi una voce tuona nell'oscurità, echeggiando tra le rovine deserte.
«Entra, voglio vederti le mani».
Esiti, perché obbedire ti renderebbe vulnerabile ad un attacco di qualsiasi tipo. Alla fine però decidi di fidarti.
«Ecco!» esclami, tendendo le mani aperte davanti a te. «Ora mi aiuterai?»
Nel vano buio appare improvvisamente una figura curiosa. Si tratta di un ometto vestito di morbide pelli conciate, con un mantello drappeggiato sulle spalle che lascia intravedere una daga ed un grosso coltello da caccia. Ha il volto coperto da una barba rossa e ricciuta, e sono rossi e ricci anche i capelli,

dai quali spuntano le orecchie puntute, unica indicazione della sua appartenenza alla riservata stirpe degli Elfi.
«Seguimi» sussurra. Senza dire altro ti passa accanto per entrare in un vicolo, e tu gli vai dietro. La viuzza prosegue in un labirinto di svolte, fino a sboccare in una strada affollatissima: il mercato di Freeton!
«Qui!» sbotta la tua guida, spingendoti improvvisamente in un vicoletto cieco poco lontano dalla strada principale. Ti giri sorpreso, ma il tuo compagno è sparito. Allora ti siedi per riprendere fiato, e improvvisamente il misterioso ometto ricompare accanto a te. Vai al **102**.

**120**

Strappi frettolosamente il nastro rosso e il sigillo di cera da una delle pergamene rimanenti e la apri. Fin dalla prima riga capisci che non si tratta di un incantesimo. È invece una lettera, scritta per te da tuo padre. Gli occhi ti si riempiono di lacrime, mentre leggi le ultime volontà di Landor e il suo testamento in favore dell'unico erede:

*A Carr, mio unico figlio ed erede:*

*So che quando leggerai questa lettera tua madre sarà già morta, perché da viva non ti avrebbe mai permesso di entrare in casa di suo fratello. Solo i tuoi occhi leggeranno ciò che segue, figlio della mia adorata Marla. Le mani o lo sguardo di un estraneo attiverebbero gli incantesimi che hanno protetto queste pergamene.*

*Continua a leggere, figlio mio, per apprendere ciò che subii negli ultimi giorni di vita, circondato dai nemici e imprigionato nella mia stessa casa.*
*Assassini, ed altri sinistri individui, hanno invaso l'accademia da me istituita. La mia fine è vicina, forse è solo questione di ore. Su di me convergono grandi poteri e devo affrettarmi per proteggere questi segreti, frutto delle fatiche di una vita ed essenza dell'antica stregoneria Bhukodiana. Probabilmente non sai ancora nulla di queste cose, ma dovrai sacrificare tutto ciò che possiedi, anche la tua vita stessa, per impedire al fratello di tua madre di scoprire il nascondiglio della potentissima reliquia dell'antica Tikandia, detta Scettro di Bhukod. Se Beldon ne entrasse in possesso, seminerebbe il male in tutti gli angoli del continente.*
*Non ho rivelato a nessuno quel nascondiglio. Solo il mio leale servitore, Rufyl, potrà guidarti. Può essere evocato solo con un incantesimo o con una pergamena. Una delle pergamene che hai trovato nel cubo di forza ti aiuterà.*
*Beldon tenterà di servirsi di te per scoprire i miei segreti, e poi cercherà di ucciderti a causa del sangue Kandiano che ti scorre nelle vene. L'altra pergamena ti proteggerà dall'avidità crudele di tuo zio per le ricchezze ed il potere.*
*A te, figlio mio, lascio i miei libri magici ed i miei documenti. Non si trovano sull'Isola di Seagate, ma nelle mani di Perth, l'Arcidruido del popolo Kandiano. Te li darà in cambio di ciò che il nostro popolo dovrà sempre sorvegliare per il bene del mondo: lo Scettro di Bhukod.*

*Proteggi i tuoi segreti anche a costo della vita, come ho fatto io.*

*Il tuo affezionatissimo padre,*
*Landor*

L'ira ti travolge mentre riavvolgi la pergamena e la infili in una tasca della veste. Poi prendi l'ultima pergamena, quella che deve contenere l'incantesimo per evocare Rufyl, lo spirito al servizio di tuo padre che sarà il tuo strumento di vendetta contro Beldon. Vai al **240**.

## 121

Dalla descrizione data nel catalogo delle stregonerie, Apriporta sembra essere la più utile. Gli occhi scuri di Arno luccicano quando gli comunichi il tuo desiderio di impararla.
«Scelta eccellente!» esclama. «Scommetto che ci hai messo tutta la notte a decidere». Arno si accinge a darti una dimostrazione usando la porta della latrina accanto alla cucina, un cubicoletto puzzolente appena fuori dal refettorio.
«Ora vediamo se ci riesci tu» ti dice, spingendoti nel gabinetto male illuminato. Le pareti luride sono coperte di graffiti e c'è un fetore spaventoso. All'improvviso senti la chiave girare nella serratura.
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, impari la stregoneria così rapidamente da sorprendere Arno. Guadagni 1 punto di Carisma e torni al **226**.
Se il totale è inferiore a 21, resti chiuso nella latrina fino all'ora di pranzo, quando tutti tentano di usarla. Perdi 1 punto di Carisma e torni al **226**.

**122**

La strategia migliore per scoprire la tua parola magica personale è adottare un metodo sistematico. *Partiamo dal presupposto che si tratti di una parola della mia lingua,* pensi. *Poi basterà trovare la combinazione giusta di vocali e consonanti.*

Ignorando la presenza immobile di Thayne nell'angolo, inizi a mormorare una serie di vocali pure e di combinazioni di vocali finché non esaurisci tutte le possibilità della Lingua Franca, ma non ottieni alcun effetto sull'aura, ormai in procinto di svanire.

Ripeti l'esperimento accoppiando tutte le consonanti della Lingua Franca con tutte le vocali. L'aura magica che circonda il pugnale di Thayne è quasi scomparsa quando arrivi alla combinazione *di–*, con l'*i* breve. L'aura si intensifica leggermente quasi all'istante; l'effetto non è permanente né troppo marcato, ma *si è verificato*!

Ti concentri allora su tutte le parole che conosci e che possono essere utilizzate per ordinare ad un *dweomer* di manifestarsi: *apparire . . . rivelarsi . . . manifestarsi . . . disvelarsi . . .*

«Eccola! È questa!»

Impugni il pugnale ed ordini «Disvelati!»

La luce che indica il *dweomer* del pugnale si intensifica definitivamente.

«Congratulazioni! Landor ne sarebbe felice!» L'approvazione di Thayne ti riempie d'orgoglio. «Quest'incantesimo ti è riuscito così bene che sono sicuro che non avrai difficoltà con il prossimo. Trascriviti Rivela-Incantesimi e passa il resto della giornata a scegliere tra Evoca-Spirito (**225**) e Sonno (**117**). Entrambi sono molto potenti, ti avverto».

## 123

L'aspetto pittoresco ma bizzarro di Thayne ha rafforzato i tuoi sospetti su coloro che bazzicano in questa città. La reputazione di Freeton, detta 'Porto dei Ladri', deve avere un fondamento.

«No, il borsellino me lo tengo» rispondi all'Elfo, riponendo l'oggetto ancor più in fondo nella camicia.

Il volto di Thayne assume un'espressione dura. «Sai, se tu non ti fidi di me, forse anch'io non dovrei fidarmi di te. Magari l'influenza negativa di tuo zio si è già fatta sentire».

«Non capisco perché ti preoccupi tanto della 'influenza' di Beldon su di me, comunque non sono affari tuoi» dici all'Elfo. «Avrei maggior ragione a non fidarmi di uno strano Elfo barbuto che vuole il mio borsellino, piuttosto che non fidarmi di mio zio».

Thayne sogghigna: «Proprio come temevo: sei uno dei seguaci di Beldon. Dov'è il tuo libro degli incantesimi, giovane mago? Dai, fammi vedere qualche stregoneria!»

«Non ho idea di quello che vuoi dire!» dici all'Elfo. Sai solo che le stregonerie sono un tipo minore di incantesimi, come quelli che hai scoperto da solo.

«Così Beldon non ti ha mandato per spiarmi, eh? Non stai cercando i libri magici di tuo padre, che contengono le magie di Bhukod, vero?» Vai al **159**.

## 124

*Questo è un covo di maghi, e alcuni sono dotati di poteri tremendi,* pensi. *Neppure Arno avrebbe molta difficoltà ad individuare il nascondiglio di un borsellino con qualche pezzo d'oro. Se lo lascerò nell'atrio con il resto della roba, dimostrerò allo zio Beldon che intendo seguire le regole della scuola come tutti gli altri.*

Così lasci tutti i tuoi averi nell'atrio buio, con il borsellino in cima al mucchio. Ora che hai dimostrato la tua lealtà, spegni la candela con un soffio e ti infili sotto le coperte nel letto angusto. Vai al **137**.

## 125

Sei sicuro di ricordare la parola magica in Elfico, e vuoi mostrare a Thayne quanto sei rapido ad imparare, quindi gli dici: «Dammi quel pezzo di cuoio!»

L'Elfo alza le sopracciglia e fa per dire qualcosa, ma poi si ferma e ti porge il pezzo di pelle benedetta.

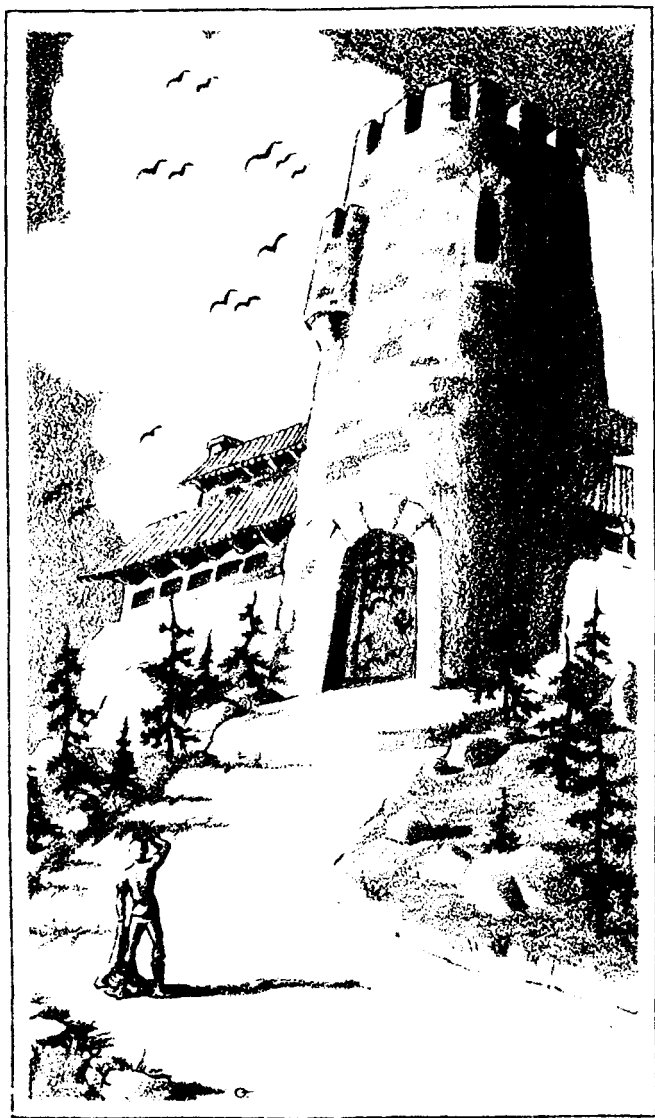
Mormori tre volte la parola magica, come aveva fatto il tuo maestro, strofinando il pezzo di cuoio sulla pelle sottile del polso.

«Guarda, ora!»

Con mossa sicura ti conficchi la punta del pugnale nell'avambraccio; ma già prima che la lama penetri nella carne, provocandoti una fitta di dolore, capisci che l'incantesimo non ha funzionato. Nella fretta di

estrarre l'arma fai ruotare la lama, recidendo un'arteria dalla quale sgorga un fiotto di sangue scuro.
«Idiota!» ruggisce Thayne. «Non era quella la parola magica! Non sei acuto come pensavo!»
Ti preme la ferita, tentando di fermare l'emorragia, ma ad ogni istante che passa ti senti più debole, finché ti cedono le ginocchia e ti si annebbia la vista. Uno dei tuoi ultimi pensieri va ai pericoli che l'uso della magia può procurare ad uno sciocco.✠

**126**

Concludendo che la logica è meglio dell'incertezza, inizi a seguire l'inferriata coperta di rampicanti fino alla facciata dell'accademia, che sta di fronte al mare. L'enigmatico ammonimento dell'Elfo su qualcosa che sta di guardia all'inferriata ti fa sospettare della pianta, simile all'edera, dalle foglie verde scuro e dai fiori vellutati gialli e violetti. Tenendoti a distanza, osservi i prati ed i giardini incontaminati e stranamente deserti che stanno al di là; l'unico segno di vita è costituito da due sottili fili di fumo, che salgono nell'aria fresca di quest'inizio di primavera da due camini gemelli posti sulle due ali dell'edificio.
Quando raggiungi l'unica entrata scopri un'insegna antica, talmente corrosa dall'aria salmastra che non riesci quasi a leggerla. Osservandola meglio, vedi che tra l'altro non conosci nemmeno quel tipo di scrittura. C'è però una parte in Lingua Franca che riesci a decifrare, e quel che leggi ti fa venire le lacrime agli occhi.

SCUOLA DELLE SCIENZE ARCANE
FONDATA NEL 784 C.E.
DA LANDOR, ARCIMAGO DI SAVEN

Non ti sei mai sentito tanto eccitato, da quando hai iniziato la ricerca delle conoscenze occulte che ti sono state lasciate in eredità da Landor. Con un misto di timore e reverenza oltrepassi il cancello aperto, ed entri nell'accademia di magia fondata da tuo padre più di quarant'anni fa. Vai al **138**.

## 127

Probabilmente un approccio sistematico è la strategia migliore per scoprire la tua parola magica personale. *Partirò dal presupposto che si tratti di una parola nella mia lingua,* pensi. *Poi basterà trovare la combinazione giusta di vocali e consonanti.*
Cominci mormorando alcune serie di vocali e varie combinazioni, finché non hai esaurito tutte le possibilità della Lingua Franca. Le tre pergamene non emettono il minimo bagliore.
Ripeti l'esperimento, accoppiando ciascuna consonante con ciascuna vocale, senza alcun effetto visibile, finché non arrivi alla combinazione *di–*, con la *i* breve. Quasi all'istante le tre pergamene emettono un'aura, ma per un tempo troppo breve per determinarne la fonte.
Poi ti concentri su tutte le parole che conosci e che potrebbero essere usate per visualizzare il *dweomer*: *manifestarsi . . . rivelarsi . . . scoprirsi . . . disvelarsi . . . Eccola! La mia parola magica è disvelarsi!*
«Disvelati!» ordini a bassa voce.
Immediatamente si accende l'aura magica della pergamena centrale.

«Congratulazioni! Landor sarebbe orgoglioso di te!» dice Beldon, mentre srotoli le due pergamene innocue. «Per il resto della giornata trascriverai l'incantesimo Rivela-Incantesimi sul tuo libro, Carr. Ti è riuscito talmente bene che sono sicuro non avrai difficoltà con qualsiasi altro».
Guadagni 1 punto di Carisma e vai al **16**.

### 128

Lo studente magro tenta di intimorirti, è chiaro che ti considera inferiore dal punto di vista intellettuale. Non immaginavi di dover affrontare una sfida così presto nell'accademia di tuo padre, ma decidi di agire in fretta per dimostrare a quell'uomo che non è tanto facile intimorirti.
Stringendoti la gola con una mano, emetti un suono strozzato. È soltanto un trucchetto che hai scoperto da bambino, ma può essere molto efficace.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **189**. Se è inferiore, vai al **219**.

### 129

«Questi incantesimi sono errati ed incompleti» dice il tuo tutore, trattenendo a malapena il disgusto e facendoti sentire giovane ed inesperto. «Se tentassi di servirtene, ti distruggeresti con le tue stesse mani. Non sei ancora pronto ad affrontare ciò che ti separa dall'eredità di tuo padre».
L'Elfo ti ordina di non muoverti dall'accampamento fino al suo ritorno. Avvilito, resti seduto con lo sguardo perduto in lontananza, ed è quasi buio quando Thayne si unisce a te accanto al falò. La sua espressione tradisce una disperazione infinita.

«È finita, Carr. Ho appena incontrato il Druido e sua figlia. Forse Beldon è già entrato in possesso dello Scettro di Bhukod; e se è così, ora è il mago più potente di Tikandia, forse ancor più di quanto non lo fosse tuo padre nel fiore degli anni».
«E i libri magici?» gridi.
«È soltanto questione di tempo, due o tre giorni al massimo, finché il grande potere dello scettro non guiderà Beldon ai libri ed ai documenti di Landor. La figlia di Perth, Dalris, è un bardo Kandiano. È molto abile nel riconoscere gli oggetti magici, specialmente quelli del passato Bhukodiano del suo popolo. Questa sera la condurrò a Freeton, dove tenterà di introdursi clandestinamente nell'accademia di Beldon per tentare di trovare lo scettro».
«Quando partiamo?»
«*Tu* non parti!» ribatte Thayne. «Senza poteri magici non hai difese contro lo scettro, che prosciugherebbe la tua forza vitale e finirebbe per distruggerti. Allora i segreti di Landor sarebbero perduti per sempre. Pensa almeno a questo, se non ti curi di te stesso!»
L'espressione severa di Thayne si attenua quando vede il tuo disappunto. «Attendi il momento opportuno, giovane Delling. Forse un giorno sarai abbastanza forte da brandire lo Scettro del Potere e potrai iniziare una nuova avventura». ✠

## 130

«L'incantesimo Luce mi sembra utile» dici a Thayne. «Infatti lo è» concorda l'Elfo. «Verrò alla tua capanna dopo cena. È difficile impararlo di giorno».
Thayne dice ad un piccolo Elfo di mostrarti la capanna che abiterai per tutta la prossima settimana; e

dopo un po' il ragazzino ti porta la cena, un denso stufato di selvaggina con gnocchi.
Hai appena finito di mangiare che la testa barbuta di Thayne appare nel vano della porta: «Sei pronto?» ti chiede.
«Prontissimo!» rispondi, in preda all'eccitazione. L'Elfo entra, chiudendosi la porta alle spalle, e spegne una delle lampade d'argilla che ardono nella capanna.
«Ora guarda le mie mani e ascolta tutte le sillabe che pronuncio» ordina. «L'incantesimo Luce è uno dei pochi che non richiedono ingredienti materiali. La formula magica ed i movimenti delle mani sono tutto».
Thayne tende la mano all'altezza della vita e la solleva lentamente, allargando le dita quando arriva a livello della faccia. Contemporaneamente sussurra tre volte una parola in Elfico, qualcosa come *Ishtyop*.
Di colpo la capanna è invasa da una luce simile a quella di una torcia accesa; sopra la testa di Thayne una sfera di luce gialla diffonde la sua luce nell'oscurità.
«Ora fammi sentire come pronunci la parola magica».
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **141**. Se è inferiore, vai al **177**.

## 131

La stradicciola buia ha l'aria di una trappola, ma decidi ugualmente di rischiare e ti affidi alla tua velocità per sfuggire ai due uomini, più pesanti e lenti.
«Al ladro!» grida uno di loro alle tue spalle. «Mi ha rubato il borsellino!»

*Cosa? Che razza di bugia!*
In quel momento senti un rumore di passi affrettati e vedi quattro uomini armati fino ai denti bloccare l'uscita del vicolo. Indossano tutti un mantello rosso e una corazza.
*Guardie! Mi aiuteranno!* pensi.
«Aiuto!» gridi, correndo ancor più in fretta.
Hai percorso solo qualche decina di metri quando ti accorgi che sia i pirati alle tue spalle che gli uomini davanti a te hanno smesso di correre. Le guardie non fanno nulla per aiutarti! Rallenti il passo, sentendoti molto a disagio.
Dietro di te l'uomo chiamato Red urla: «Prendetelo! Mi ha rubato il borsellino!»
Le guardie, con i mantelli scarlatti che si gonfiano nella brezza mattutina, ti sbarrano la strada con la spada sguainata, attendendo che tu faccia la prima mossa.
«Il borsellino non è suo!» gridi. «È mio. Ed hanno appena rapito il marinaio che è con loro! Dovete arrestarli!»
«Arrestare i nostri compagni di bordo? Avete sentito, ragazzi?» sghignazza la guardia più grossa. «Il ladruncolo vuole che mettiamo ai ferri Red e Tom per aver catturato il pilota fuggiasco, e in più vuole il borsellino di Red!»
Le risate delle guardie echeggiano nella strada vuota, facendoti arrossire fino alle orecchie. «Chi siete?» chiedi.
«Marinai della nave di Red e Tom, quella laggiù!» risponde uno di loro. Il nostromo ci ha mandati a vedere come mai ci mettevano tanto a ritrovare il pilota; dobbiamo salpare con la marea. E ora avremo anche un nuovo mozzo con noi!»
Mentre i marinai ti accerchiano, stringendoti sempre

più, capisci che potrebbero passare molti anni prima che tu riesca a trovare Beldon e l'eredità di tuo padre. Potresti passare in mare un tempo molto, molto lungo! ✠

**132**

Gli occhi di Beldon si dilatano, e un istante prima che ti afferri ti rendi conto che il tuo *bluff* è fallito. Con uno strattone deciso strappa il tessuto sottile della tua veste da novizio, facendo cadere le pergamene sul pavimento.

«E così non hai trovato nulla!» esclama. «Mi occuperò di te più tardi, nipote!»

Beldon si china per raccogliere le pergamene, ma in quello stesso momento gli fai perdere l'equilibrio con una spinta.

«Hai ucciso mio padre! Ammettilo!»

«Naturale!» replica Beldon con sarcasmo. «Come avrei fatto, altrimenti, a diventare Gran Maestro della più potente accademia di magia di Tikandia? E quando avrò in mano lo Scettro di Bhukod, sarò il mago più potente del mondo!»

Sentir nominare da tuo zio la reliquia Bhukodiana per cui tuo padre ha sacrificato la vita ti riporta alla mente l'ultima riga del testamento: «Proteggi i nostri segreti anche a costo della vita, come ho fatto io».

Con un grido disperato ti getti sulle pergamene, ma Beldon è più veloce, e le sue dita scheletriche si chiudono strettamente sulla pergamena con il nastro nero, un istante prima che tu riesca a toccarla. Riesci tuttavia a strappare il nastro ed il sigillo di cera, e tuo zio srotola ansiosamente la pergamena e inizia a leggerla mentre tenti ancora una volta di portargliela via. Nessuno di voi due, però, è preparato alla tremenda esplosione che squassa tutto il piano dell'edificio dove vi trovate, mettendo per sempre fine alle vostre ricerche dello Scettro del Potere.✠

**133**

Mentre Arno dà una dimostrazione dell'incantesimo Amici, noti che circa metà degli studenti si comporta in modo strano. La loro attenzione è rivolta al grasso assistente di Arno, ma tu dai un'occhiata a quest'ultimo: per un attimo incontri il suo sguardo gelido, ma poi distoglie quasi immediatamente gli occhi. In quel breve attimo capisci che Arno ha formulato l'incantesimo su tutta la classe, per identificare gli individui più deboli.
Il resto della giornata trascorre tra istruzioni dettagliate ed allenamenti. Verso sera hai imparato l'incantesimo Amici sperimentandolo su diversi altri novizi, ed hai molti appunti da aggiungere al tuo libro di magia, oltre a molti compagni che seguono i tuoi passi.
Guadagni 2 punti di Carisma e torni al **103** dopo aver segnato Amici sul Foglio d'Identità.

## 134

Il mattino dopo, appena sveglio, ti precipiti alla capanna di Thayne per annunciargli la tua decisione.
«Insegnami l'incantesimo Leggi-Magia» chiedi all'Elfo. «Penso di riuscire a trovare i libri di mio padre anche senza ricorrere ad incantesimi; invece potrei averne bisogno per comprendere ciò che troverò».
«Mi sembra ragionevole» concorda l'Elfo. Infila una mano nei pantaloni e ne estrae un cristallo appeso ad una catenella d'oro. Vedi che si tratta di un prisma perfetto, di quarzo rosa. Penzolando davanti ai tuoi occhi scompone la luce solare in un arcobaleno che si dipinge sulla parete della capanna.
«Avrai bisogno di questo» dice l'Elfo. «Ma stai molto attento. È raro e prezioso. Se l'incantesimo ti riesce, te ne procurerò uno personale».
Appena chiudi nella mano il gelido cristallo un formicolio ti percorre il braccio. Poi l'Elfo ti fa cenno di seguirlo nella sua capanna.
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **158**. Se è inferiore, vai al **200**.

## 135

Sapendo che Estla deve fidarsi di te, se vuoi rimanere con la tribù di Thayne, tenti di scacciare dalla tua mente tutti i sospetti, e ti concentri esclusivamente su un masso di forma strana che vedi alle spalle della vecchia.
La sua stretta è sorprendentemente forte; quando le sue dita afferrano le tue, senti una corrente di energia propagarsi al palmo della mano e all'avambraccio. Nello stesso istante senti che la tua mente è completamente aperta a quella di Estla. Il tuo sguar-

do si sposta dal masso al suo volto, fondendosi con il suo. Il formicólio si estende a tutto il corpo, facendoti tremare, ma altrettanto improvvisamente gli occhi e la mano della donna si staccano da te, ponendo fine a quel legame tormentoso.
«Non siamo nemici, umano! Abbandona i tuoi sospetti o non raggiungerai mai la grandezza di tuo padre».
Il tuo primo impulso è di sfidare la 'lettura' della vecchia, negando di nutrire sospetti (**173**). Ma una parte del tuo cervello vuole ammettere che quella donna ha ragione (**196**).

## 136

La tua classe, che deve imparare l'incantesimo Luce, si riunisce al piano inferiore della torre. Tu e gli altri novizi scendete la scala a chiocciola dietro la statua di tuo padre, fino ad un sotterraneo scavato nel basalto da innumerevoli anni di scavi o da qualche forza potente, che ha tagliato la roccia come se fosse burro.
«L'incantesimo Luce è uno dei più utili che un mago possa conoscere» inizia il giovane adepto che tiene la lezione. L'ha già formulato, facendo accendere a mezz'aria un globo di luce mistica di un giallo brillante, proprio sopra il suo capo barbuto ornato di trecce. Quando pronuncia la formula magica, noti che accenta la seconda vocale.
«Scusa, ma perché sottolinei la seconda vocale della parola magica?» lo interrompi, senza alzare la mano. Intorno a te si leva un mormorio, accompagnato da sussurri che ti esortano a tacere. Hai notato la riluttanza degli altri studenti ad interrompere gli adepti dalla veste rossa, ma hai deciso di non curartene.

«Dimmi, Delling» replica il maestro. «Perché la seconda vocale è tanto importante? Era sul manuale, lo sai?»
«Sì. Volevo solo . . .»
«Controllare?» ti interrompe. «Il figlio di Landor potrebbe per favore mostrare il procedimento per formulare questo incantesimo?»
I tuoi compagni si godono la sfida tra te ed il giovane adepto, uno degli ultimi arrivati all'accademia. Dai solo un'occhiata al ghigno saccente degli altri novizi e fai un passo avanti, alzando le mani sopra la testa e battendole tre volte in rapida successione.
Getta due dadi e somma il risultato ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **154**. Se è inferiore, vai al **195**.

## 137

All'inizio ti sembra di sentir bussare in sogno, ma la luce del mattino che filtra nella stanza ti convince che non è così.
«Che c'è?» brontoli nel cuscino.
«Sono le otto meno dieci. I novizi mangiano alle sette e mezzo. Hai dieci minuti per far colazione e trovarti nello studio del Gran Maestro per le otto!» grida la voce di Arno.
«Eh? Aspetta un minuto!» esclami, gettando via le coperte e posando i piedi sul pavimento gelido.
Il tuo primo impulso è di cercare la tua giacca pesante, con l'imbottitura di pelliccia, ed i caldi stivali da montagna di pelle grezza. Trovi invece un paio di sandali dalle suole spesse, che ti metti ai piedi, ed una veste nera appesa alla porta, che indossi subito. Come nella biancheria, anche nelle pieghe della veste si cela una varietà di tasche, lacci e scomparti-

menti. L'indumento, pur così leggero, si rivela sorprendentemente caldo, quasi quanto la tua giacca di lana.

Il lungo corridoio è vuoto, probabilmente perché Arno ti ha svegliato così tardi. Il grande refettorio brulica di servitori indaffarati a portare grossi vassoi di pane e salsicce ai tavoli chiassosi dei novizi vestiti di nero. Questa volta nessuno sembra notare il tuo ingresso, forse perché sei vestito come tutti gli altri. Quando ti unisci ad un tavolo dove siedono tre novizi, questi si scambiano qualche parola in un dialetto Tikandiano che non conosci, anche se prima parlavano in Lingua Franca. Quasi ad un segnale, tutti e tre spingono via il piatto e si alzano dalla panca, lasciandoti solo.

Mentre un servo ti porta un piatto pulito e del cibo fumante, senti la voce di Beldon alle tue spalle.

«Temono troppo le vendette di Arno per stringere amicizia con te, Carr. Ti sei fatto un grande nemico!»

«Come hai fatto a sapere che . . .»

«Sss» ti interrompe Beldon. «La nostra è una piccola comunità, nipote. Arno è lo studente più anziano dell'accademia ed è geloso del tuo rapporto con me. Come avrai presto modo di imparare, stregoneria e invidia sono spesso le due facce di una stessa medaglia».

«Non cerco guai con Arno» protesti, «né con nessun altro. Voglio soltanto seguire il vostro regolamento e imparare nozioni di magia sufficienti a capire il lavoro di mio padre. Ho già rinunciato ai miei averi, come mi ha detto Arno».

«Rinunciato ai tuoi averi? Cosa intendi dire?»

«Ma, la vostra regola sui beni personali . . .»

Ti interrompi, comprendendo dallo sguardo divertito

di Beldon che Arno ti ha imbrogliato fin dalla prima sera. Non esiste alcuna regola simile all'accademia! Se hai nascosto il borsellino di tuo padre, significa che la tua intelligenza funziona in modo soddisfacente. Ma se l'hai consegnato assieme a tutto il resto, non sei acuto quanto pensavi e perdi 1 punto di Intelligenza. In entrambi i casi, vai al **166**.

## 138

Mentre segui il lungo sentiero che conduce alla porta della torre non vedi alcun movimento dietro le finestre della scuola. Le due ali dell'edificio sono leggermente inclinate verso il mare, come per indirizzare i visitatori direttamente alla torre.
Su entrambe le ali si apre una serie di finestrelle, poste più in alto del consueto. Sembrano gelate, anche se gran parte della neve e del ghiaccio invernali si sono già sciolti; e non vedi altre porte sulle due costruzioni aggiunte, imbiancate a calce.
Il portico è costituito da una lastra dello stesso basalto usato per edificare le mura della torre: ne consegue un effetto di continuità, come se l'antica cittadella fosse cresciuta dalla roccia fresca dell'Isola di Seagate, simile ad un'immensa concrezione vulcanica.
L'unica via d'accesso che vedi è un massiccio portone a due battenti, coperti di borchie d'ottone, con due battacchi di ferro gemelli. Appena tocchi il metallo il portone massiccio si apre silenziosamente, rivelando un'anticamera spaziosa.
«Mettiti a tuo agio nella scuola costruita da tuo padre, Carr Delling» echeggia una voce maschile nella stanza enorme. «Sarò subito da te, il tempo di cambiarmi d'abito».

La voce è vagamente familiare. Supponi che sia quella di Beldon, ma quando lo hai visto per l'ultima volta eri troppo giovane. Per un attimo ti chiedi come abbia fatto a sapere chi sei, e perché non sia sorpreso di vederti. Poi ti ricordi dove ti trovi e sorridi.

*Meglio abituarsi a questo genere di cose, o non durerò molto qui,* mormori sottovoce, entrando per la prima volta nella Scuola degli Arcani. Vai al **222**.

## 139

Siedi al tavolino da campo, studiando l'aura del pugnale ormai in procinto di svanire. *La parola magica deve inviare un ordine al dweomer,* pensi.

«Brilla! Illuminati! Accenditi!» mormori, ma il *dweomer* si affievolisce ulteriormente. «Splendi! Dweomer! Aura! Rifulgi!»

Ti scervelli nel tentativo di ricordare altre parole che possano comandare all'aura magica di rivelarsi, ma alla fine questa svanisce completamente.

«Ormai non puoi più adottare un metodo sistematico per scoprire la tua parola magica personale» dice il tuo maestro. «Potresti tirare ad indovinare, ma le probabilità di riuscirci sono scarse. Ti consiglio di lasciar perdere, per oggi. Domani dovrai scegliere tra due incantesimi molto potenti, e dovrai essere riposato».

«Quali sono?» chiedi all'Elfo.

«Sonno (**117**) e Evoca-Spirito (**225**)» risponde Thayne.

Il fatto che l'Elfo abbia riconosciuto il borsellino di tuo padre ti preoccupa, ma decidi di negare tutto.
«Mah, l'ho trovato sul bordo del marciapiede» menti. «Pensavi che l'avessi rubato?»
L'Elfo corruga le sopracciglia rossicce mentre nei suoi occhi brilla una luce divertita.
«Intendevo soltanto dire che devi essere più cauto in una città di ladri come questa. I borseggiatori si trovano ad ogni angolo, qui a Freeton, lo sai?»
«Per poter mettere le mani nella mia camicia, un borseggiatore dovrebbe passare sul mio cadavere!» esclami.
«Ah, vedo che impari in fretta!» dice l'Elfo con un sorriso beffardo. «Ladri ed assassini appartengono alla stessa confraternita, e la vita di un uomo vale molto meno dell'oro che porti nella camicia. Ma, te lo ripeto, forse ti ucciderebbero soprattutto per il borsellino di Landor».
Le parole del tuo interlocutore ti sorprendono sempre più. «Non capisco cosa vuoi dire» protesti debolmente.
«Oh, suvvia! Sai bene quanto me che cosa può fare quel borsellino. Io l'ho riconosciuto subito, anche dopo tutti questi anni. Mi piacerebbe comunque sapere come hai fatto a trovarlo» ripete. «Il borsellino dell'Arcimago è stato oggetto di numerose ricerche tra gli adepti, sai?»
Lo strano individuo sembra conoscere molte cose sul conto di tuo padre. Ti chiedi se devi ammettere di essere il figlio di Landor, per saperne di più (**115**); o se è più consigliabile continuare a nascondere la tua identità (**169**).

**141**

Hai sempre avuto orecchio per le lingue straniere, e le sillabe della parola pronunciata da Thayne ti risuonano ancora nella mente. «È questa la pronuncia giusta?» chiedi al tuo istruttore, «*Ishtyop?*»
L'Elfo sorride del tuo tentativo e scuote la testa. «L'ultima sillaba è troppo palatale. Non è *yo* ma *io*. Ascolta: *Ishtiop!*»
«Fa molta differenza?» chiedi all'Elfo.
«Come tra il giorno e la notte» risponde. «Il suono che hai usato tu avrebbe prodotto l'effetto contrario, cioè l'oscurità assoluta. Naturalmente ciò potrebbe essere utile, a volte, ma non quando hai bisogno della luce».
Annuisci, contento di aver imparato qualcosa di molto utile sulla magia. I componenti di un incantesimo devono essere esatti, altrimenti i risultati saranno come minimo imprevedibili.
«*Ishtiop! Ishtiop! Ishtiop!*» mormori, imitando i movimenti delle mani di Thayne.
Ed ecco che sopra di te si accende una sfera luminosa, come quella apparsa sopra la testa dell'Elfo. La capanna ora è talmente illuminata che devi socchiudere gli occhi.
«Eccellente!» si congratula il tuo maestro. «Questa luce durerà per diverse ore, e ti terrà sveglio mentre scegli tra la prossima coppia di incantesimi. Preferisci Leggi-Magia o Rivela-Incantesimi?»
Prendi nota dell'incantesimo Luce e vai al **51**.

**142**

Resti nascosto e raccogli un pizzico di sabbia dal terreno. Mentre la sagoma scura dell'intruso si avvicina alla siepe, ti imponi di restare calmo; poi, all'ultimo

momento, salti fuori dal cespuglio e getti la sabbia in faccia al clandestino, sussurrando «Sss!»
Si tratta di una donna, con gli abiti di pelle tipici dei guardaboschi o dei pionieri. Aggrotta le sopracciglia e si toglie la sabbia dagli occhi scuri, afferrandoti tanto saldamente per la veste da lasciarti assolutamente sconcertato.
«Non tentare i tuoi trucchetti infantili con me!» dice con il profondo accento Kandiano dei primi abitanti di Tikandia. «Fu il grande Landor in persona ad insegnarmi la magia!»
Il nome di tuo padre pronunciato da quella donna ti sorprende a tal punto da farti tradire la tua identità. «Mio padre è stato tuo maestro?»
Ora la donna esita, scrutandoti in volto. Poi abbassa il pugnale e la sua espressione si addolcisce: «Mio padre ed io ti abbiamo cercato per tutta Seagate, Carr Delling!»
«Che cosa volete da me?» chiedi.
«Il tuo aiuto per restituire lo Scettro di Bhukod al suo legittimo proprietario, il popolo Kandiano. La mia gente discende dalla dinastia Bhukodiana, e tuo padre era uno di noi. Ora sarai tu a servirti dello scettro, non Landor».
«Non capisco di cosa tu stia parlando!» gridi.
«Allora ascolta le parole di Dalris, figlia di Perth l'Arcidruido e depositaria della storia Kandiana».
Vai all'**84**.

## 143

Le parole di avvertimento di Beldon ti convincono per il momento a reprimere la tua curiosità. «Se quella porta non viene aperta da dieci anni, aspetterà certamente finché sarò pronto a rischiare» dici a tuo zio.

«Una scelta saggia, nipote» dichiara. «Forse quel momento arriverà prima di quanto pensi. Torna nel mio studio; ti darò un catalogo ed un manuale degli incantesimi che insegnamo all'accademia in questa sessione».
Con un'occhiata finale alla strana iscrizione in Elfico sulla porta di tuo padre, segui Beldon giù per la scala a chiocciola. Nel suo ufficio ti consegna una piccola pergamena ed un libro. «Prendili con te e consultali accuratamente nelle tue stanze» ordina. «Quando hai scelto il primo incantesimo, inizia a studiarlo sul manuale ed in classe, finché non lo impari».
Vai al **16**.

## 144

«Bah, quest'inferriata non ha certo un'aria pericolosa» dici. «Quell'Elfo è pazzo!»
Ti avvicini rapidamente all'inferriata, che ti arriva alla vita, preparandoti a superarla con un salto, ma nel momento in cui tocchi il metallo arrugginito sei di quei fiori simili ad orchidee ti attaccano: con gli occhi dilatati li vedi sputarti in faccia una polvere muschiosa.
Tutte le membra ti si intorpidiscono e precipiti a terra, avvolto in una massa di viticci che si contorcono. Le radici aeree della pianta ti invadono le narici, le orecchie e gli occhi, per nutrirsi del tuo cervello. Se sopravviverai, sarai ridotto ad uno schiavo demente del rampicante che sta di guardia all'accademia di tuo zio. ✠

## 145

Thayne ti fa setacciare la montagna alla ricerca di ragni, prima di iniziare la lezione. «Se sarai fortunato, non dovrai mangiarne più di qualche decina perché l'incantesimo riesca» ti dice con un ghigno sadico.
Cerchi di reprimere qualsiasi emozione per quello che dovrai fare, e a mezzogiorno hai aracnidi a sufficienza per il tuo esperimento magico.
«Com'erano le parole?» chiedi all'Elfo.
Thayne ripete la musicale frase in Elfico e tu ascolti attentamente, concentrandoti sui toni cantilenanti di ogni sillaba. Mentre le parole ti echeggiano nella testa, ti togli le scarpe e ti avvicini alla parete di roccia.
Ricordando ogni particolare della dimostrazione di Thayne, mormori la frase lasciandoti cadere una goccia di bitume sul dito. Poi ci appiccichi un ragno e ti lecchi il dito.
Reprimi un brivido ed ingoi i due componenti. Senti immediatamente le estremità gonfiarsi. Le palme delle mani e le piante dei piedi secernono una piccola quantità di una sostanza incredibilmente appiccicosa. Intuisci di essere pronto e balzi sulla parete di roccia verticale; le mani ed i piedi aderiscono tanto saldamente che puoi arrampicarti sulla superficie perpendicolare come se fossi una mosca, o un ragno!
«Sorprendente! Ci sei riuscito al primo tentativo!» grida Thayne dal basso. «Vieni giù prima che gli effetti si esauriscano. Finché non avrai maggiore esperienza, dureranno solo pochi minuti».
Gli effetti stanno già svanendo quando raggiungi il tuo maestro. Ti batte il cuore in un misto di eccitazione e orgoglio.
«L'antipasto era buono» scherzi. «Hai detto qualcosa

riguardo al pranzo?»
Thayne fa il broncio, ma scorgi uno sguardo divertito nei suoi occhi. «Mettiti le scarpe» ordina in tono burbero. «Mentre mangi, potrai scegliere il prossimo incantesimo tra Comprensione dei Linguaggi (**175**) e Fiamme Digitali (**215**)».
Trascrivi Zampe di Ragno e scegli uno di questi due incantesimi per la prossima lezione di magia.

**146**

«Perché rendere le cose più difficili di quello che sono?» dici a Dalris. Ti avvicini all'entrata principale della scuola, ma scopri ben presto che è ermeticamente chiusa ed emette una flebile luce azzurrina.
«Che cos'è?» ti chiedi ad alta voce.
«Bel mago che sei!» sbuffa Dalris. «È chiusa per magia dall'esterno. Usa un incantesimo Apriporta o qualcosa del genere e facci entrare».
«Non conosco incantesimi che possano eliminare uno sbarramento magico» dici alla ragazza. «Penso che dovremo comunque scalare il muro».
Vai al **168**.

**147**

«Che c'è, bifolco? Hai i pidocchi?» grida lo studente del corso superiore alle tue spalle. La beffa suscita

uno scroscio di risa per tutta la sala: ti senti arrossire per la vergogna e perdi 1 punto di Carisma.
Inghiotti il rospo e cerchi di non dare a vedere la tua umiliazione mentre ti avvicini al tavolo dei novizi. Poco prima che tu lo raggiunga, una voce potente ti ferma e mette a tacere le risatine attorno a te. Vai al **156**.

## 148

*La magia può essere pericolosa per gli inesperti,* pensi. *Sarà meglio non tentare finché non avrò imparato alla perfezione i movimenti e le parole.*
«Aiutami con questo spago» chiedi a Thayne. «Devo avvolgerlo tre o quattro volte attorno al pezzo di legno?»
«Quattro!» risponde in tono burbero, ma vedi l'accenno di un sorriso sotto i suoi baffi rossi. Sembra contento che tu ti sia informato prima di tentare.
Fai tutto molto lentamente, chiedendo delucidazioni all'Elfo ogni volta che hai qualche incertezza sui movimenti. Poi gli fai ripetere ogni sillaba della frase in Elfico che ha usato, finché non sei in grado di riprodurre esattamente i suoni.
«Sono pronto» annunci, dopo aver lavorato all'incantesimo per quasi due ore.
«Allora provalo!» ti incoraggia il tuo maestro.
Fai tutti i movimenti e pronunci tutte le parole con grande attenzione. Mentre mormori la sillaba finale, avverti una terza presenza sulla montagna. Verifichi la tua sensazione pensando che ti piacerebbe bere un po' della tisana che bolle sul fuoco accanto alla capanna. Appena il pensiero si forma nella tua mente, il pentolino in ebollizione tremola e si solleva in aria sopra una tazza vuota. Il liquido fumante dapprima

trabocca e si sparge sul terreno, ma poi riempie finalmente la tazza, che si allontana ondeggiando dal fuoco e raggiunge la tua mano in attesa. Quando l'afferri, però, la maggior parte della tisana è finita a terra.
«Ci vuole un po' di pratica» ti tranquillizza il tuo maestro, «ma hai già le basi. Ora pensiamo alla prossima coppia di Incantesimi. Preferisci imparare Zampe di Ragno (**191**) o Paracadute (**209**)?»
Prendi nota di Servitore Invisibile e scegli il prossimo incantesimo.

## 149

Lo stretto vicolo ha un aspetto sinistro, ma è la via più rapida per sottrarti ai pirati che hai alle calcagna. Stringendo il borsellino e la sciabola lasci la luce del giorno, ed entri nella stradicciola umida e buia.
Una volta entrato inciampi su mucchi di sporcizia ed escrementi sparsi dappertutto sul rozzo selciato. L'aria umida è pervasa da un opprimente fetore di decomposizione e da altri odori nauseabondi senza nome. Ma quando senti un rumore di passi pesanti dietro di te, reprimi il disgusto e ti appiattisci in una nicchia oscura e diroccata.
Poco dopo però senti solo il tuo respiro affannoso; il rumore di passi è cessato. Sbirci cautamente dal tuo nascondiglio e vedi le sagome scure dei tuoi inseguitori profilarsi all'imboccatura del vicolo.
Per un lungo, terribile momento, il silenzio è tale che senti le gocce d'acqua cadere nelle pozze d'acqua stagnante attorno a te.
Finalmente i due pirati se ne vanno: devono condurre il prigioniero alla nave prima che la marea si ab-

bassi. Resti quasi senza respirare finché il suono dei loro passi non svanisce in lontananza, poi esci dal tuo nascondiglio. Vai al **197**.

**150**

Thayne alza lo sguardo dal tuo libro degli incantesimi.
«Trascrizioni eccellenti!» esclama. «Tutte le formule magiche sono precise e funzionali. Sei un ottimo studente. Vorrei che tu avessi imparato altri incantesimi, oltre a questi, ma dovranno bastare. Prendi la tua roba, abbiamo un appuntamento con il Druido e sua figlia».
I complimenti dell'Elfo annullano le fatiche dei giorni passati. Ti senti pieno di gioia mentre raccogli le tue cose, chiedendoti allo stesso tempo quali notizie abbia portato il Druido da Tikandia. Vai al **14**.

**151**

«L'incantesimo Sonno è uno dei più utili per un mago: puoi mandare in coma profondo un certo numero di soggetti e far di loro quello che vuoi. Però, poiché il dolore sveglia la vittima, se hai intenzione di farle del male devi colpire velocemente e senza esitazione. Una pugnalata, forse . . .»
Gli occhi neri di Arno brillano mentre descrive l'uso dell'incantesimo Sonno per assassinare il prossimo. Sospettavi fin dall'inizio che il carattere del novizio anziano non fosse tra i migliori, ma ora vedi che è ancor più sinistro di quanto pensassi. Ti sei spesso chiesto se i lineamenti di Arno fossero completamente umani, ma non riesci a collocarlo in alcuna razza semiumana che conosci.

«Mi servirà un assistente per questa dimostrazione» dice Arno, fissandoti con gli occhi di carbone. «Novizio Delling, puoi aiutarci tu questa mattina?» Una risatina serpeggia tra i novizi vestiti di nero. Sai che aspettavano questo momento fin dal tuo arrivo, e sai anche che è inevitabile una prova di forza con Arno.
«Dimmi soltanto cosa fare, Arno» replichi freddamente. «Ho studiato un po' quest'incantesimo e penso di farcela».
Da una tasca interna il novizio anziano estrae una fialetta di vetro contenente qualcosa che sembra pura sabbia bianca. «Ora si prende un pizzichino di questa sabbia e la si getta in faccia alla vittima, dicendo 'Sss' e pensando soltanto ad un perfetto silenzio» dice rivolto ai tuoi compagni, mettendoti di fronte a loro. Poi dà una dimostrazione pratica delle sue parole, gettandoti qualche granello di sabbia negli occhi.
Getta due dadi e somma il risultato ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, vai al **216.** Se è inferiore, vai al **178.**

## 152

Esiti solo qualche secondo, prima di porgere all'Elfo il borsellino di pelle grigiastra. Thayne tira la stringa di cuoio per aprirlo, sbircia all'interno e fa un sorrisetto ironico.
«Tendi la mano» ti ordina, lasciandoti cadere le monete d'oro sul palmo. Esamini le monete a te familiari, ma non vedi niente di strano.
«Ora osserva attentamente!» ti intima Thayne. Pronuncia una sola parola, «lucro», e scuote il borsellino vuoto. Con tua grande meraviglia senti un tintinnio metallico, e l'Elfo fa cadere quattro pezzi d'oro

sul palmo della sua mano, mettendotela poi sotto il naso. Ha *altre* quattro monete, perfettamente identiche alle tue!
Aggrotti le sopracciglia sospettoso, pensando che si tratti di un trucco da prestigiatore.
«Ah, non ci credi» dice Thayne. «Lo vedo nei tuoi occhi. Ecco, prova tu». Ti porge il borsellino, intascando le nuove monete d'oro.
«Lucro!» pronunci rapidamente.
Avverti un lieve formicolio nelle dita che toccano la pelle grigiastra, e senti il peso del borsellino crescere quasi immediatamente. Lo lasci cadere, stupito.
«Come funziona?» chiedi.
«Ah! La prima domanda da fare! Sapevo che il figlio di Landor non avrebbe potuto trattenere la curiosità!»
Thayne si sporge leggermente e sussurra: «Funziona per volontà del suo creatore, grazie al potere che chiamiamo 'magia'. Credi ancora che il grande Landor avrebbe lasciato senza un soldo la sua adorata vedova ed il suo unico erede?»
«È stato mio padre a fare questo borsellino?»
«Santo cielo, no!» esclama Thayne. «Un simile oggetto andrebbe al di là anche dei poteri del tuo famoso genitore. Landor scoprì questo piccolo tesoro, assieme ad altri ancor più favolosi, tra le rovine della perduta Bhukod!» Vai al **159**.

**153**

Come ricordavi dalla lezione, una sostanza appiccicosa inizia a colarti dalle palme delle mani e dalle piante dei piedi. Balzi sul muro e inizi ad arrampicarti a quattro zampe sul fianco della torre, superando Dalris, fino alla finestra del secondo piano.

Sbirci attraverso i vetri sporchi, quel che basta per vedere dei tavoli sparsi e la cucina dell'accademia: «È il refettorio» sussurri alla tua compagna, che si trova qualche metro sotto di te. «Proseguo fino al prossimo piano».
Con uno scatto finale ti sollevi oltre il parapetto in cima alla torre, proprio mentre la sostanza svanisce del tutto.
Mentre aspetti che Dalris ti raggiunga, controlli l'unico ingresso che trovi, una botola che conduce all'interno della torre. «Non è chiusa» sussurri a Dalris quando arriva.
«Ma non sarà stregata?» chiede. Sonda col dito i bordi della botola per due o tre minuti, e alla fine annuisce e l'apre. La luce delle torce vi illumina il volto mentre scendete nel sottotetto.
Quando la raggiungi, Dalris è accanto ad una porta e sta esaminando un'iscrizione: SOLO PER COLUI CHE SEGUIRÀ LE ORME DI LANDOR.
«Dev'essere la stanza di tuo padre!» sussurra la ragazza.
Annuisci tra le lacrime e tendi le mani tremanti verso la porta, chiusa per magia da quindici anni. Vai al **186**.

## 154

Usi deliberatamente una variante più palatalizzata della vocale della seconda sillaba: la luce magica sul capo del maestro si affievolisce e la stanza piomba nelle tenebre.
«Ehi!» «Che fa?» «Dov'è la luce?» gridano i tuoi compagni di classe.
Tra le loro esclamazioni di stupore odi un'altra parola magica, seguita da un secco ordine che intima a

qualche entità invisibile di «portare una lampada». In pochi istanti una torcia accesa appare a mezz'aria nel vano della porta e fluttua nella stanza, direttamente nella mano dell'istruttore. I novizi che non hanno mai visto o sentito parlare dell'incantesimo Servitore Invisibile, semplice ma di grande effetto, sono ancor più confusi.
«Silenzio!» ordina il maestro, tentando di contenere l'ira dei novizi nei tuoi confronti per averli coinvolti nel fallimento dell'incantesimo. «Il novizio Delling non ha sbagliato l'incantesimo Luce. Anzi, è andato ben al di là. Fareste meglio a imparare dall'esperienza. Dove hai appreso a rovesciare questo incantesimo, Delling?»
«Sul manuale» rispondi in tono noncurante. «Talvolta è utile esaminare prima le appendici di un libro, per essere più informati quando si leggerà il testo».
«Eccellente osservazione, novizio Delling. Torna nelle tue stanze e segna l'incantesimo Luce sul tuo libro. Gli altri rimangano qui per imparare quello che il loro compagno sa già».
Guadagni 1 punto di Carisma e vai al **16**.

## 155

«Dobbiamo fidarci l'un dell'altro» dici a Thayne. Gli occhi ciechi di sua zia ti fissano come se potessero vedere la tua espressione preoccupata. «Dille che agli umani non piace farsi 'leggere' l'anima».
«Non c'è bisogno che tu mi dica nulla, Carr Delling» dice la matriarca degli Elfi con voce chiara. «Posso scoprire il tuo inganno ed i tuoi sospetti senza toccarti. Il grande Landor non sarebbe contento al pensiero che suo figlio sia tanto disonesto. Attento a quel che dici a quest'uomo, Thayne!»

Il tuo sguardo si sposta velocemente dagli occhi infossati e onniscienti di Estla al volto imbronciato di suo nipote. Se ammetti che sei venuto con Thayne per indagare sulla morte di tuo padre e per cercare i suoi libri magici e lo Scettro di Bhukod, vai al **196**. Se invece vuoi negare i tuoi progetti ed i tuoi sospetti, vai al **173**.

## 156

«Vedo che avete avuto l'opportunità di conoscere mio nipote, il figlio di Landor!»
La voce autoritaria di Beldon rimbomba nel grande refettorio. Egli è accanto alla doppia porta che dà sulla cucina, ed i simboli argentei sulla sua veste gialla brillano di riflessi dorati alla luce dei candelabri. Tuo zio indica il tavolo con la coppia di studenti vestiti d'azzurro.
«Siediti lì, nipote, accanto ad Arno, il nostro novizio anziano. Sarà il tuo tutore personale finché non raggiungerai il suo livello di conoscenza». Ti giri di scatto verso il tavolo, solo per vedere ciò che temevi. Il volto dell'uomo magro e scuro che hai appena affrontato è sbiancato nonostante il colorito olivastro, e la sua bocca è contorta in un ghigno. Arno si alza e si inchina con rispetto a Beldon.
«Come desideri, Gran Maestro» risponde. «Sarà un piacere assistere tuo nipote, ti assicuro».
La voce di Arno ha lo stesso timbro profondo di quella di Beldon, ma non è così d'effetto. Noti la traccia di un accento che non riesci ad individuare, come non riesci ad identificare la carnagione ed i lineamenti insoliti dell'uomo. La sua espressione si è irrigidita in una maschera, e per un attimo desideri ardentemente di non averlo offeso.

Ti chiedi se Beldon si è accorto del tuo confronto con Arno: forse ti ha assegnato a lui per acuire la competizione tra di voi. Potresti insistere per imparare la magia con qualcun altro, ad un livello più elementare (**241**); o puoi approfittare dell'offerta di Beldon, anche se ciò porterà ad un conflitto con il tuo tutore e gli altri studenti (**204**).

## 157

Davanti a te vedi uno scheletro mummificato, con i denti che brillano tra i frammenti di pelle rinsecchita, seduto su una specie di trono ornato da teschi ghignanti. Su quel corpo è drappeggiata una voluminosa veste marrone, con il cappuccio posato sul teschio. La luce incantata conferisce riflessi giallastri alle zone di osso nudo, sulla fronte e sulle guance dell'orrenda creatura.
Poi vedi lo scettro. La favolosa bacchetta del potere, un tempo brandita dagli stregoni Bhukodiani, giace in grembo al guardiano della cripta. È simile ad una mazza, di metallo dorato, con un'estremità a bulbo d'argento in cui sono incastonate tre perle luccicanti. L'altra estremità dello scettro, quella appuntita, è stretta dalla mano ossuta del guardiano. Questi china la testa e ti indica con la bacchetta.
«E così sei venuto a rubare il tesoro degli stregoni Bhukodiani!» esclama, con una voce secca come lo scricchiolio di un'antica pergamena.
«No!» gridi. «Sono venuto per salvare lo scettro da mio zio, che intende servirsene a scopi malefici. Farò in modo che venga restituito al mondo dei vivi, al popolo Kandiano i cui antenati giacciono qui, sotto i tuoi occhi attenti!»

*Ben detto!* si congratula Rufyl. *Tuo padre non avrebbe potuto dir di meglio. Taci, ora. Aspetta che il guardiano della cripta consideri le tue parole. Egli non ha bisogno dello scettro. Desidera soltanto un diversivo.*
La risposta del mostro è rapida. Tende lo scettro verso di te, dicendo: «Dai, allora. Prendilo e vattene».
«No! Prenderò *io* lo scettro!»
La voce di Beldon tuona nel buio alle tue spalle. In qualche modo è riuscito a seguirti fin qui, ed ora dovrai rischiare la vita per impedirgli di prendere lo scettro di Bhukod, proprio come fece tuo padre quindici anni fa! Il tuo primo impulso è di strappare lo scettro dalla mano ossuta del guardiano e usarlo contro tuo zio (**218**), anche se non sei sicuro del suo funzionamento. In mancanza di un'arma, la tua unica alternativa è usare uno dei tuoi incantesimi da novizio (**239**).

## 158

Nella capanna di Thayne c'è un ammasso disordinato di libri, pergamene, vasi e mappe. L'Elfo butta via dal tavolo una parte delle sue scartoffie e ti fa cenno di sedere. Poi va a prendere diverse decine di libri rilegati in pelle e li impila davanti a te.
Apre il primo e dice: «Questo libro è scritto in antica Lingua Franca». Gira le pagine ed indica la scrittura arcaica. «Nota come lo scriba usa questo carattere per la lettera *B* e questo per . . .»
Ti sistemi sulla sedia in previsione di una lunga lezione. Quando Thayne arriva in fondo alla pila, la luce nella capanna si è fatta molto debole. Ora riesci ad individuare istantaneamente le differenze tra l'antico Alto Elfico, la Lingua Franca Arcaica, la Scrit-

tura Stregonesca classica, la Scrittura Speculare ed altre usate per le iscrizioni magiche.
L'Elfo suggerisce una pausa per la cena, ma l'eccitazione per quello che hai imparato è tale che non hai nemmeno fame. «Sono pronto a tentare l'incantesimo» dici al tuo maestro. «Come si usa il prisma?»
L'Elfo fa un sorriso deliziato. «Fai danzare la luce rifratta sul testo che desideri leggere, e ordina ai glifi di parlarti nella tua lingua. Ecco. Fai esercizio su questa mappa del tesoro».
Ti stende davanti una pergamena ingiallita. I caratteri sono molto sbiaditi, ma li riconosci subito per una combinazione di Scrittura Stregonesca e Scrittura Speculare. Fai penzolare il prisma di cristallo sulla mappa e gli ultimi raggi del sole si rifrangono in chiazze multicolori che giocano sui glifi sbiaditi.
«Parlatemi nella mia lingua madre» ordini a bassa voce. I colori tenui della mappa iniziano a mescolarsi, e le lettere sembrano dissolversi e ricrearsi formando caratteri in Lingua Franca Moderna. Si imprimono nel tuo cervello, come se tu potessi leggerli direttamente dalla pergamena.
«È la mappa di alcune gallerie sotto Freeton!» esclami, mentre la traduzione magica prosegue. «Sembra un tesoro di contrabbandieri . . .»
«Pirati, non contrabbandieri» ti corregge Thayne. «Ho trovato quella mappa qualche mese fa, ed ho già avuto la mia ricompensa. La cosa importante è che l'incantesimo ti sia riuscito perfettamente. Tuo padre sarebbe molto orgoglioso di te. Tieni il prisma. Lo usi molto bene ed io ne ho altri».
Anche se hai gli occhi stanchi, chiedi in tono entusiasta: «Quali incantesimi imparerò ora?» «Per adesso, nessuno» risponde ridendo. «È tardi, e devi trascrivere l'incantesimo Leggi-Magia finché i particola-

ri sono freschi nella tua mente. Hai bisogno di dormire il più possibile, perché domani dovrai scegliere tra due incantesimi molto difficili ed imprevedibili: Evoca-Spirito (**225**) e Sonno (**117**)».

## 159

Bhukod! Questo nome ti riempie di un senso di mistero ed eccitazione: in tutta Tikandia abbondano le leggende sull'impero perduto degli Elfi stregoni. Di essi si dice che abbiano posseduto conoscenze arcane molto superiori a quelle riscontrate nel resto del mondo dopo la fine del loro regno, cinque secoli fa.
«Mio padre scoprì Bhukod?» gridi.
«Così dicono alcuni che dovrebbero saperlo» risponde Thayne. «Se queste storie sono vere, i segreti dei più potenti incantesimi di Landor erano un dono di Elfi non-morti tra le mura dell'antica Bhukod».
I tuoi occhi si dilatano per lo stupore. «Esistono prove della sua scoperta?»
«Prove? Questi occhi sono prove sufficienti».
«Che cosa intendi dire?» chiedi eccitato.
«Intendo dire che ho visto lo Scettro del Potere con i miei occhi!»
«Ma cos'è questo scettro? È prezioso?»
«Prezioso?» esclama l'Elfo, con gli occhi verdi ridotti a due fessure. «Lo scettro Bhukodiano ha un valore incalcolabile, e possiede poteri che non puoi nemmeno immaginare. I signori di Tikandia lo cercano da secoli. È per questo che l'Arcichierico Oram di Saven ti fece inseguire dai suoi paladini corrotti due anni fa, ed è per questo che tuo zio Beldon lo desidera così tanto!»

«Ci sono tante cose che non capisco» mormori. Poi chiedi: «Come posso sapere qualcosa di più sulle scoperte di mio padre?»
«Proseguendo le sue ricerche sulla stregoneria antica» risponde tranquillamente Thayne, come se si trattasse di una cosa elementare. «Ma prima devi imparare la magia. Non potresti comprendere nulla delle scoperte di tuo padre senza una conoscenza occulta avanzata».
Per un attimo il ricordo dei tentativi di tua madre per tenerti lontano dalla magia ti fa sentire a disagio. Poi scacci quella sensazione e chiedi eccitato: «Dove? Da dove devo cominciare?»
Thayne sorride alla tua ansia di iniziare lo snervante studio della magia: «Potresti venire al mio accampamento, dove tenterò di insegnarti tutto ciò che so» si offre, «o potresti cercare la 'verità' da qualcuno come tuo zio Beldon. In entrambi i casi avresti un maestro capace».
L'ammiccare degli occhi dell'Elfo ti fa pensare che abbia in mente qualche trucco, ma forse sta parlando seriamente.
Sei indeciso se accettare la sua offerta di insegnarti la magia **(109)**, o riprendere a cercare Beldon **(217)**.

**160**

«Che cosa significano quelle rune, secondo te?» chiedi a Beldon, esitando a toccare la porta incantata.

«Potrebbero voler dire che sei tu a seguire le orme di Landor. Dopotutto sei il nuovo Gran Maestro dell'accademia».

Beldon scuote lentamente il capo. «Penso piuttosto che si riferiscano all'erede di Landor, che naturalmente sei tu».

«Bene, allora proverò ad aprire la porta» gli dici solennemente.

Beldon annuisce e si allontana. Tiri un profondo respiro e fai per afferrare la maniglia d'ottone con mano tremante. Nell'istante in cui la tocchi, una scarica d'energia avvolge te e la porta.

La barriera magica sembra invadere ogni cellula del tuo corpo. Il fenomeno dura pochi secondi, nei quali ti senti sciogliere ed assorbire dal legno massiccio della porta. Ti è difficile capire dove finisce il tuo corpo e dove iniziano le fibre del legno.

La stupefacente sensazione svanisce rapidamente com'era venuta, lasciandoti intontito a guardare una stanza umida e dall'aria disabitata. L'unica fonte luminosa è la pallida luce grigiastra dell'alba che filtra attraverso le finestre sporche. All'improvviso intuisci la verità, che ti riempie d'eccitazione. In qualche modo il tuo corpo è passato attraverso la porta massiccia, lasciando tuo zio nell'atrio.

«Mi senti?» Il grido di Beldon risuona attutito, come se venisse da grande distanza. «Apri la porta dall'interno, devo proteggerti dai grandi poteri di tuo padre!»

Se vuoi far entrare tuo zio, vai al **52**. Se preferisci perlustrare da solo le stanze di tuo padre, vai al **241**.

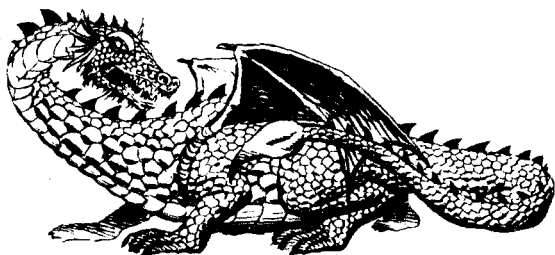
## 161

Ti tenta la possibilità di avere la protezione magica di tuo padre contro la stregoneria malefica, ma vuoi

essere sicuro della magia prima di usarla, e decidi che è ora di cercare il consiglio di tuo zio. Da quello che hai visto finora, il vecchio detto secondo cui «Una conoscenza superficiale può essere pericolosa» è perfettamente valido.
Prendi le tre pergamene tra le braccia, ti avvicini alla porta e, seppur con qualche difficoltà, la apri. Il volto di Beldon è rosso per l'eccitazione, e quando vede le pergamene gli occhi sembrano uscirgli dalle orbite.
«Guarda, zio! Pergamene con il sigillo di mio padre! Questa contiene una specie di incantesimo protettivo!»
Tuo zio fissa la pergamena aperta che hai in mano, e con gli occhi dilatati in un misto di eccitazione e rispettoso timore allunga una mano tremante per prendere quella più piccola.
Ma appena la sfiora con le dita, la pergamena si incendia. Gridi allarmato e la lasci cadere sul pavimento di pietra. Prima che tu o tuo zio possiate spegnere il fuoco magico, la pergamena si è disintegrata in una minuta cenere argentea ai vostri piedi.
«Era incantata» spiega Beldon. «Forse era maledetta, per uccidere i ladri. Se l'avessi letta tu, probabilmente ti sarebbe toccata la stessa sorte. Sospetto che anche le altre siano altrettanto pericolose. Farai meglio a lasciarmi controllare se ci sono trappole magiche».
Porgi le pergamene a tuo zio, che prende quella con il nastro rosso con le dita sottili e inizia a svolgerla; nello stesso istante il rotolo vi esplode in faccia e non avete nemmeno il tempo di capire che è la fine . . . ✠

**162**

Ricordare tutti i movimenti fatti da Thayne è più difficile di quanto pensassi. *Ha avvolto lo spago attorno al pezzo di legno tre o quattro volte?* ti chiedi, ma non riesci a ricordare esattamente. Piuttosto che chiedere delucidazioni all'Elfo e dimostrare così poca memoria, avvolgi la cordicella diverse volte attorno al bastoncino, finché ti sembra di aver fatto come lui.
Ti fai penzolare davanti al petto il bastoncino appeso alla cordicella, facendolo dondolare leggermente e mormorando le parole pronunciate dall'Elfo.
Mah, non accade nulla, eppure sei sicuro di aver eseguito correttamente l'incantesimo.
«Portami del tè» ordini al servitore invisibile.
All'improvviso una folata di vento fa turbinare la polvere ai tuoi piedi, sbattendoti in faccia granelli di sabbia e foglie con una forza tale da pungerti la pelle.
«Che ho fatto?» urli per farti sentire al di sopra del ruggito del vento.
«Hai scatenato una tromba d'aria, imbecille!» è la risposta di Thayne da dietro il muro di polvere turbinante.
«Come faccio a fermarlo, prima che diventi un tornado?»

«Non lo so» risponde l'Elfo. «È stato un incidente, e la magia accidentale è imprevedibile!» In quel momento ti senti sollevare da terra. Urli ripetutamente la formula magica, ma l'unico effetto è quello di rendere ancor più violenta la tromba d'aria. Il tuo corpo ruota a grande velocità, trascinato al di sopra delle cime degli alberi e del villaggio di montagna. Poi, improvvisamente, il fortissimo vento cessa e ti schianti sulle montagne sottostanti. ✠

**163**

Sguaini la sciabola e arretri lentamente, finché sfiori con le spalle il muro retrostante. Poi ti acquatti in posizione di combattimento, agitando minacciosamente la lama arrugginita.
«Indietro!» li avverti. «Forse non vi ucciderò tutti, ma i primi vedranno il colore del proprio sangue!» La tua strategia funziona meglio di quanto pensassi: i primi si bloccano, e quelli alle loro spalle vanno a sbattere contro di loro. Ti avvicini, scavalcando la carcassa fumante del loro compagno, ma ti irrigidisci quando vedi che i mostri fissano qualcosa proprio sopra la tua testa.

Lo sconosciuto avvolto nel mantello è riapparso, e sta volteggiando sopra di te. Solleva una mano sopra la testa incappucciata, lasciando penzolare le dita. Un filo di fibra setosa parte dal palmo della sua mano sinistra e resta momentaneamente sospeso a mezz'aria. Poi un forte vento esce dalle profondità del cappuccio, afferrando il filo di seta e trasportandolo verso l'orda di Uomini-bestia.
Con tua grande sorpresa il filo si moltiplica e si divide, attaccandosi ad entrambi i lati del vicolo. In pochi istanti una fitta ragnatela sbarra la strada ai mostri. Non riesci a credere che dei fili così sottili possano fermare delle creature tanto grosse, ma è così! Gli Uomini-bestia infuriati si agitano nella ragnatela magica, come mosche impigliate nella tela di un ragno.
Sei talmente affascinato dalla scena che non vedi lo stregone sconosciuto atterrare dolcemente nel vicolo accanto a te. La stessa mano pallida che ha fermato gli Uomini-bestia ora è tesa verso di te. Ti appiattisci contro il muro, costretto a decidere immediatamente se attaccare questo potente mago con la spada (**85**) o stare fermo e lasciare che ti tocchi (**112**).

## 164

«Ah, lascialo perdere, Red!» ruggisce l'uomo che tiene a bada il pilota. «Guarda che stracci. Non è un buon ladro, se poi lo è. Se faremo tardi il nostromo ci inchioderà al pennone!»
L'uomo di nome Red ti spinge via, con la schiena contro il muro. Perdi 1 punto di Energia Vitale.
Poi l'uomo ti indica uno stretto vicolo poco lontano. «La via più breve verso il molo è quella laggiù, che attraversa le rovine della vecchia Freeton» grugnisce.

«È lì che vivono tutti i ladri e i tagliagole di questa città infernale. Se invece hai paura, puoi tornare da dove sei venuto e restare sullà strada principale, quella del mercato!»
Devi decidere rapidamente se prendere la scorciatoia tra le rovine (**62**) o tornare al bazar affollato (**69**).

## 165

Apprendi velocemente e senza difficoltà la meccanica dell'incantesimo Zampe di Ragno. Al segnale dell'istruttore ti togli i sandali ed inghiotti, pur riluttante, il pezzetto di catrame con il ragno. Mormori la frase in Elfico e fai un balzo in alto sulla parete interna della torre.
Le palme delle mani e le piante dei piedi secernono una sostanza magica talmente appiccicosa che riesce a reggere tutto il tuo peso. Scorrazzi su per le ruvide pietre come un grosso ragno nero, e riesci addirittura a restare appeso a testa in giù dal soffitto per un po', come aveva fatto Arno. Nessuno degli altri novizi riesce a resistere così a lungo, né a salire così in alto. Quando alla fine l'istruttore grida a tutti di smettere, intravedi la faccia del tuo rivale. La carnagione scura di Arno è livida di rabbia e di invidia.
Guadagni 1 punto di Carisma; segna Zampe di Ragno tra i tuoi incantesimi e torna al **103**.

## 166

«Vedo che inizi a capire l'ambiguo cameratismo tra i tuoi compagni» dice Beldon.
Arrossisci, ma riesci a sorridere. «Arno pagherà per questo, zio, non appena avrò occasione di . . .»

«Basta! In quest'accademia si deve rispetto a coloro che se lo sono guadagnato. Il novizio anziano Arno è uno dei miei studenti più diligente. Inoltre, potrebbe essere un nemico pericoloso. Conosce già parecchi incantesimi di secondo livello e almeno una ventina di quelli per principianti».

«Beh, devo cominciare subito se voglio arrivare al suo livello!» esclami. «Da dove devo iniziare?»

«È proprio quello di cui dovremo discutere, nipote. Vedi, se inizi dal livello elementare potresti impiegare anni a raggiungere la posizione di Arno. Se fossi in te, accetterei con gioia l'offerta di iniziare gli studi da un livello più avanzato, in qualità di figlio del nostro fondatore».

«Che cosa dovrei fare?» chiedi.

«Prima dovresti sostenere un colloquio con me ed i miei adepti, per permetterci di valutare e guidare i tuoi interessi per la stregoneria. Poi ti verrebbe consegnato un elenco dei corsi che si terranno questa primavera alla scuola e potresti scegliere tra gli incantesimi previsti».

«Che cosa perderei non cominciando dall'inizio?»

«Solo qualche stregoneria di scarsa importanza» risponde Beldon. «Potresti impararle tutte in meno di un mese, senza bisogno di istruttori».

Sembra che Beldon ti chieda di riprendere in considerazione la scelta tra l'iniziare come novizio (**193**), o seguire corsi più avanzati (**221**).

**167**

*Sarà meglio che colpisca per primo, potrei non avere una seconda possibilità,* pensi, ricordando tetri racconti di mostri nascosti nei sobborghi.

Ti appiattisci contro la facciata dell'edificio abbandonato e sguaini la spada. Con i muscoli tesi sollevi la vecchia lama pesante sopra la testa, come se fosse la spada di un boia, e aspetti.
Il rumore di passi strascicati si avvicina, facendoti battere il cuore. All'improvviso vedi due stivali *vuoti* uscire dalle tenebre dell'edificio diroccato.
Allibito alla vista di un paio di stivali che camminano da soli, non fai nulla per fermarli. Prima che tu possa raccogliere le idee, quelli si mettono a correre lungo lo stretto vicolo: in un lampo ti metti ad inseguirli con la spada sguainata.
Le calzature vuote ti conducono a velocità impressionante lungo una strada tortuosa. Sei talmente intento ad inseguirli che non vedi il pozzo aperto in mezzo alla carreggiata, perciò inciampi e cadi nella cisterna nera. Vai a sbattere con la testa contro la parete e senti il collo spezzarsi, un istante prima di precipitare nelle tenebre. ✠

**168**

Concludi che dovrai per forza scalare il muro, il più in fretta possibile; non hai nemmeno iniziato, che Dalris ha già fatto un bel pezzo di strada.
Getta due dadi e somma il numero ottenuto alla Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai al **208**. Se è inferiore, vai al **190**.

## 169

La reputazione di Freeton come ricettacolo di ladri e fuorilegge ti induce alla prudenza. E l'interesse improvviso per il borsellino di tuo padre, manifestato dallo strano Elfo, ti rende ancor più sospettoso.
«Ti ho detto che l'ho trovato. Lasciamo cadere l'argomento» dici freddamente a Thayne, anche se sei tentato di lasciar perdere i sospetti per chiedergli notizie di tuo padre.
«Come desideri, giovane signore» risponde Thayne con un sorriso beffardo ed un inchino. «In che cosa posso servirti?»
«Potresti dirmi come trovare Beldon, lo stregone» rispondi, ignorando il sarcasmo. «Sono venuto per vivere con lui».
«Per vivere alla Scuola degli Arcani? E studiare la magia con quella cattiva imitazione del grande Landor?» sbuffa Thayne.
«Non ho mai sentito parlare di questa 'Scuola degli Arcani'» protesti. Stai per dire a Thayne che Beldon è tuo zio, ma ti fermi perché ciò gli farebbe capire che sei il figlio di Landor. «Mi dici come trovare Beldon, o . . .»
«Calma!» ti interrompe l'Elfo. «Segui la via del mercato fino al porto. Ci sono molte curve, ma resta sempre sul selciato. In lontananza vedrai una torre di pietra nera, o meglio, un bastione diroccato; ma troverai la strada sbarrata da un'inferriata che ti costringerà a lasciare il sentiero. Qualunque cosa tu faccia, sta' lontano da quell'inferriata! Fatti strada tra le rovine tenendo sempre d'occhio la torre, finché vedrai il cancello aperto che conduce alla casa di Beldon».
«Perché è tanto pericolosa, quell'inferriata?»
«Per il suo sorvegliante» replica Thayne con un sorriso sinistro.

Senza dire altro, l'Elfo sembra perdere sostanza corporea e diventare parte integrante delle ombre.
*Dev'essere un'illusione ottica!* ti dici.
Ti avvicini al punto in cui si trovava l'Elfo, ma trovi soltanto un solido muro. Thayne è svanito senza lasciar traccia, e ti chiedi se devi seguire il suo consiglio (**68**) o trovare da solo la strada per l'accademia di Beldon (**97**).

## 170

Beldon ti guarda in modo strano, ma sembra più interessato alle stanze di tuo padre che a te. Ti supera di corsa per entrare nell'unica camera dell'intero edificio che non ha potuto ispezionare dopo la morte di tuo padre. Mentre scendi la scala a chiocciola, senti mormorii ed altri strani rumori. Immagini che il Gran Maestro stia tentando tutti gli incantesimi del suo libro alla ricerca dei segreti nascosti tra le tue vesti.
Una volta nella tua stanza, prendi le pergamene e ti chiedi quale di esse contenga l'incantesimo per evocare Rufyl, lo spirito al servizio di tuo padre che potrà guidarti allo Scettro di Bhukod e alla tua eredità.
Se scegli la pergamena con il nastro azzurro, vai al **7**. Vai al **240** se scegli quella con il nastro nero.

## 171

Quasi immediatamente la lezione di Arno non ha più molto senso per te, perché non gli presti più attenzione. È Prindel, il suo grasso assistente, ad attrarre il tuo interesse. La persona che prima vedevi come un ciccione servile ora ti sembra l'amico più intelligente ed affascinante che tu abbia mai avuto.

Anche dopo la fine della lezione segui Prindel a cena, nella speranza che ti faccia portare il suo vassoio e ti chieda di servirgli una seconda porzione. Quando l'incantesimo di Arno si esaurisce, sei diventato lo zimbello di tutta l'accademia ed hai perso la giornata.
Perdi 2 punti di Carisma. Vai al **103** per studiare un altro incantesimo, ma non prendere nota di Amici sul tuo Foglio d'Identità.

## 172

«Non è onesto farmi pagare così senza preavviso» dici all'Elfo.
«Ma non era nemmeno una bugia» ribatte. «Ti ho promesso di insegnarti la magia, ma non ho detto che l'avrei fatto gratis. Gli incantesimi sono più potenti quando si paga per impararli, lo sai?»
«Te lo sei inventato sul momento!» lo accusi.
«No, no, è la verità!»
Brontolando, infili la mano nella camicia e prendi il borsellino di pelle morbida. Ti lasci cadere i quattro pezzi d'oro nella mano e poi, con un'alzata di spalle, lanci all'Elfo il borsellino di tuo padre.
«Bene. Ti ho dato il borsellino. Ora voglio formulare l'incantesimo» insisti. «Inoltre, voglio che tu mi segua nel procedimento, per assicurarmi di eseguirlo correttamente».
Thayne annuisce sorridendo. «Hai pagato e avrai quello che hai chiesto. Accenderemo il braciere e prepareremo tutto prima del tramonto».
Lavori in fretta, preparando il necessario per il rituale. «Non c'è da meravigliarsi che questo incantesimo si possa formulare solo una volta all'anno» rifletti.

«Farlo più spesso sarebbe troppo problematico!»
Finalmente è tutto a posto. Non appena il sole cala dietro gli alberi, Thayne ti ordina di accendere il carbone nella conca di ottone e di attizzarlo. Quando il braciere è tanto caldo da diventare rosso ciliegia, l'Elfo ti dice di aggiungere l'incenso e le erbe, recitando sempre la stessa frase in Elfico, in una cantilena monotona.

«Aggiungi lentamente i componenti» ti ricorda. «Devono durarti quattordici ore!»

Annuisci, ma non rispondi per non interrompere la cantilena. Ti muovi meccanicamente e stabilisci il ritmo a tempo con il canto: incenso, erba gatta, basilico, santoreggia, incenso, erba gatta . . .

Quando il sole del mattino appare nel cielo grigio sopra le montagne, la tua stanchezza si trasforma in eccitazione. L'ora dell'apparizione dello spirito al tuo servizio è prossima!

Ti concentri ulteriormente sull'incantesimo, nel tentativo di rendere il tuo canto fresco e significativo come lo era molte ore fa. All'improvviso avverti una presenza terrificante. Sembra focalizzarsi sulla conca di ottone con il suo fumo fragrante, e la senti quasi spingere contro di te. Ti sforzi di identificare la presenza, ma senti le tenebre divorarti la coscienza . . .

«Carr! Carr Delling!» La voce preoccupata di Thayne penetra nel tuo cervello, riportandoti nella dimensione materiale, via da quella in cui ti aveva trasportato la strana presenza. «Che cos'è accaduto?» ti chiede l'Elfo, inquieto.

Descrivi tutto ciò che hai sentito o avvertito, il più accuratamente possibile. Quando hai finito, il tuo tutore sembra turbato.

«Che cosa c'è?» chiedi. «Dov'è il mio spirito?»

«Appartiene a qualcun altro o è stato intrappolato

da un potere ben maggiore della mia magia» risponde in tono solenne. Ti getta il borsellino: «Puoi riprenderlo. Ti sei affidato alla mia magia, che però non ha funzionato. L'incantesimo è tuo, anche se non potrai usarlo fino al prossimo anno».
Stringi a te il borsellino di pelle e tenti di ricordare la presenza senza nome che sembra possedere poteri maggiori dei tuoi, di quelli del tuo spirito e di quelli di Thayne messi assieme. Vai al **106**.

**173**

«Non so di cosa stai parlando!» protesti con la veggente cieca. «Non sono sospettoso! Voglio soltanto imparare la magia per poter capire l'opera di mio padre!»
Hai la sensazione che gli occhi senza luce di Estla stiano studiando il tuo volto. Poi la matriarca degli Elfi snocciola rapidamente una frase nella sua lingua madre e Thayne risponde nello stesso dialetto melodioso, guardandoti furtivamente. Per la prima volta noti un accenno di ostilità sul suo volto gioviale.
«La mia prozia dice di farti rimanere con noi solo per tre giorni» dice, secco. «Pensa che non sei affidabile, e che forse sei addirittura una spia di tuo zio».
«Non sono la spia di nessuno!» esclami. «Mi hai promesso di insegnarmi la magia! È così che mantieni la parola?»

Senza rispondere Thayne si rivolge ad Estla, e scambia nuovamente alcune parole con lei. La donna rientra rapidamente nella sua capanna. Lo sguardo di Thayne è freddo mentre indica un punto alle tue spalle.
«Ti sarà assegnata una capanna laggiù» ti dice in tono formale. «Ogni giorno della tua permanenza ti sarà permesso di scegliere tra due incantesimi da imparare. Queste sono le parole di Estla, e la sua decisione è definitiva per il nostro popolo».
Vuoi protestare, ma ne sei dissuaso dall'espressione severa dell'Elfo.
«Quali sono i primi due incantesimi tra i quali devo scegliere?» chiedi. «Dimmeli, così potrò pensarci su questa notte».
«Sono Amici e Servitore Invisibile».
«Come funzionano?» chiedi all'Elfo.
«L'incantesimo Amici ti permetterà di farti dei sostenitori quando ne avrai bisogno. Servitore Invisibile evocherà un valletto, appunto invisibile, ai tuoi ordini».
Chiedi a Thayne di spiegarti più esaurientemente gli incantesimi, ma quello rifiuta. Poi chiama un ragazzino che ti guidi alla tua capanna e ti porti la cena. Ora sei solo.
Mentre mangi, pensi a quale dei due incantesimi scegliere per primo.
Se vuoi tentare l'incantesimo Amici, vai al **25**. Se la tua scelta è Servitore Invisibile, vai al **90**.

## 174

Hai le idee troppo confuse per tentare un incantesimo, ammesso che tu riesca a ricordarne uno. Ti acquatti con tutti i muscoli tesi: la figura si avvicina . . . si avvicina . . . *ora*!

Salti fuori dalla siepe, afferrando l'intruso per il collo e per un braccio. Il peso del tuo corpo vi fa cadere entrambi sul prato freddo; ma proprio mentre pensi di essertela cavata facilmente, l'avversario si riprende dalla sorpresa e reagisce con una forza sorprendente in una persona così piccola. Non hai il tempo di vedere la lama lampeggiare alla luce delle stelle, e tanto meno di scansarti.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto alla Destrezza. Se il totale è 16 o più, vai al **187**. Se è inferiore, vai al **242**.

**175**

Quando all'alba Thayne si presenta alla tua capanna, gli riferisci l'incantesimo scelto per oggi.
«Tutto ciò che so di Fiamme Digitali è quello che mi hai detto tu, cioè che chi lo formula può emettere lingue di fuoco dalla punta delle dita. Penso invece che Comprensione dei Linguaggi sia più importante per capire che tipo di linguaggio usassero gli stregoni dell'antica Bhukod, visto che mio padre si affidò alla loro magia».
Thayne fa un caldo sorriso: «Scelta eccellente. Immaginavo che avresti deciso per quest'incantesimo, quindi sono venuto preparato».
Il tuo tutore estrae una piccola pergamena arrotolata dal mantello e te la porge. «Non è niente di magico. Si tratta soltanto di una ricetta per un tonico curativo, ma è scritta in antico Gnomesco e sarà un buon banco di prova».
Getta due dadi e somma il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai all'**88**. Se è inferiore, vai al **53**.

## 176

L'incantesimo Fiamme Digitali è uno dei più semplici tra quelli del manuale di magia avuto da Beldon. Richiede soltanto una parola magica in Alto Elfico e un curioso gesto delle mani con i pollici uniti e le dita aperte a ventaglio.

«Perché perdere una lezione per questo» mormori, «quando posso impararlo dal manuale?»

Getta due dadi e somma il risultato ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 20 o più, vai al **100**. Se è inferiore, vai al **3**.

## 177

«*Ishtyop! Ishtyop! Ishtyop!*»

Tenti di ripetere la parola magica usata da Thayne, sollevando le mani come avevi visto fare a lui.

«No! Il suono è sbagliato!» urla l'Elfo, ma è troppo tardi. Invece della luce intensa che ti aspettavi, nella capanna cala un'oscurità impenetrabile che sembra soffocarti.

«Cos'è successo?» gridi al nulla.

«Hai ottenuto l'effetto contrario!» è la risposta di Thayne. «Ed hai perso l'occasione di imparare l'incantesimo Luce, perché puoi farlo solo una volta al giorno! Ora dovrai aspettare finché le tenebre magiche non si dissolveranno, ma forse al buio riuscirai a

riflettere meglio. Approfittane per decidere il prossimo incantesimo. Puoi scegliere tra Rivela-Incantesimi e Leggi-Magia».
«Aspetta!» urli. Vai al **51**.

**178**

Il leggero solletico delle particelle di sabbia è l'ultima sensazione che provi, prima che la tua mente si svuoti del tutto. Riprendi coscienza con l'impressione che un oggetto affilato ti stia pungendo la guancia. Ti ritrai di fronte alla punta del pugnale di Arno, rendendoti conto all'improvviso che tutti gli altri novizi ridono a crepapelle.
Tenti di alzarti, ma hai le mani ed i piedi legati dietro la schiena, come i maiali quando vengono macellati. Arno taglia col pugnale le corde che ti legano le caviglie ed i polsi, poi aspetta che tu te le tolga. Ti si è quasi fermata la circolazione alle estremità, quindi devi aver dormito per diverse ore.
«Come avete potuto vedere, si può fare qualsiasi cosa ad una vittima dell'incantesimo Sonno, a patto di non causarle dolore! Ci dispiace che tu abbia perso la lezione, Delling. È stata piuttosto divertente» dice Arno con un sorriso maligno.
Perdi 1 punto di Intelligenza perché sei troppo sconvolto per pensare con chiarezza. Inoltre perdi 2 punti di Carisma perché ora tutti si mettono a ridere appena ti vedono. Torna al **16** senza segnare Sonno tra i tuoi incantesimi.

## 179

In un istante comprendi l'orribile verità. Qualcosa non ha funzionato nel tuo tentativo affrettato di formulare l'incantesimo Paracadute: non hai rispettato i tempi giusti con la parola magica o con la piuma. Ora non importa molto dove hai sbagliato, perché ti schianti sulla dura piattaforma nera sotto di te. ✠

## 180

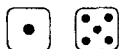
«Mente, Red. Taglia la gola a questo straccione, così riusciamo a portare a bordo il pilota fuggiasco prima che il nostromo ci appenda alla coffa!» ruggisce l'altro pirata.

Cerchi di divincolarti per sguainare la sciabola di Ulrik, ma il grosso pirata sudato ti afferra facilmente per il braccio e ti blocca contro il muro.

«Attento, Red! Ha un coltello!»

Prima che tu riesca ad estrarre la lama dalla cintura, il marinaio ti strappa di mano la sciabola, stracciandoti la tunica già malridotta. Il borsellino di pelle con la strana iscrizione cade sul selciato umido, lasciando uscire un pezzo d'oro. Il pirata è talmente sorpreso alla vista della moneta che dimentica ogni prudenza e si china per raccoglierla.

Tu allora lo spingi, prendendolo alla sprovvista, e lo mandi gambe all'aria. In un attimo afferri la sciabola ed il borsellino e sfrecci via accanto al pirata che sorveglia il prigioniero, lasciandolo di sasso.

Hai solo due vie di fuga: proseguire diritto per la strada che hai preso seguendo gli uomini - supponi che conduca al porto (**131**); o tra le rovine buie, per tornare, almeno credi, al bazar (**149**).

### 181

«So esattamente dove si trovano» dici a Dalris. «Ecco la stanza, proprio sopra di noi!»
Il bardo Kandiano segue il tuo sguardo fino ad una finestra sporca che si apre nella torre, diversi piani più su. Si avvicina al muro, esamina le pietre e poi annuisce con aria severa.
«Io riesco a scalare il muro» dice in tono sicuro. «E tu?»
Se hai segnato Zampe di Ragno tra i tuoi incantesimi, vai al **230**. Altrimenti devi decidere se scalare il muro ricorrendo alla tua abilità di scalatore (**168**), o se entrare per la porta principale (**146**).

### 182

Deglutisci per controllare la paura, poi corri verso il bordo e ti butti giù dagli spalti. Getti la piuma nell'aria della notte e gridi «Volare!» più forte che puoi. In un istante l'eccitazione lascia il posto all'orrore più nero. Lo stomaco ti sale in gola mentre precipiti a tutta velocità.
«Hai lasciato andare la piuma troppo tardi, zoticone!» senti gridare Arno, prima di schiantarti sulle pietre sottostanti. ✠

### 183

Getti la sabbia in faccia a Thayne, mormorando la parola magica; ma non accade nulla e i granelli restano impigliati nei ricci ramati della sua barba e nelle sopracciglia.
«Non pensi a quello che ti ho detto» ti corregge. «Tenta di liberare completamente la tua mente».

All'inizio il suggerimento dell'Elfo funziona, ma mentre getti la sabbia per la seconda volta ti innervosisci, e il pensiero dell'incantesimo occupa di nuovo la tua mente.
«L'hai fatto di nuovo! La tua mente dev'essere vuota. Non dovrebbe esserti troppo difficile. Dai, riprova».
Fallisci un'altra volta, distraendoti nel momento cruciale.
Le prove continuano per tutta la mattinata, ma ogni volta ti sembra di perdere ulteriormente il controllo sui tuoi pensieri. Alla fine Thayne ti fa cenno di smettere.
«Basta!» tuona, spazzolandosi via di dosso la sabbia. «Non hai la concentrazione giusta per sostenere l'incantesimo Sonno». Vai al **106**.

**184**

Stai per vomitare il ragno ed il catrame, e per di più la sostanza appiccicosa non compare come quando avevi imparato l'incantesimo. Guardi Dalris e noti che ora si muove più velocemente.
Ingoi in fretta un'altra serie di componenti, ma questa volta li mastichi prima di mormorare la parola magica. Poi aspetti, con lo stomaco sconvolto, ma non accade ancora nulla.
«Muoviti!» ti esorta Dalris con un rauco sussurro. «O hai intenzione di startene lì a mangiare ragni per tutta la notte?»
Capisci che il tuo incantesimo è fallito, per qualche motivo, quindi ti avvicini al muro ed inizi la scalata. Perdi 1 punto di Destrezza a causa della nausea. Poi getta due dadi e somma il numero ottenuto alla Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai al **208**. Se è inferiore, vai al **190**.

## 185

Haslum prende qualche decina di libri rilegati in pelle e li accatasta su una delle panche davanti a te. «Questo libro è scritto in Lingua Franca antica» ti dice, scartabellando le pagine ed indicando la scrittura arcaica. «Nota come lo scriba usa questo carattere per la lettera *B* e questo per . . .»

Ti sistemi sulla sedia, in previsione di una lunga lezione. Quando Haslum è arrivato in fondo alla pila di libri, è quasi notte. Ora sei sicuro di individuare istantaneamente le differenze tra lingue scritte come l'antico Alto Elfico, la Lingua Franca Arcaica, la Scrittura Stregonesca ed altre scritture usate spesso nelle iscrizioni magiche

Haslum suggerisce un intervallo per la cena, ma tu sei talmente eccitato da quello che hai imparato che non hai nemmeno fame. «Sono pronto a tentare adesso l'incantesimo» dichiari. «Come si usa questo prisma?»

Il dotto istruttore fa un sorriso deliziato. «Fai danzare la luce rifratta sul testo che desideri leggere, e ordina ai glifi di parlarti nella tua lingua. Ecco, esercitati su questa lettura incantata». Apre davanti a te una pergamena ingiallita. I caratteri sono piuttosto sbiaditi, ma li riconosci facilmente per una combinazione di Scrittura Stregonesca ed Alto Elfico. Punti il prisma di cristallo sul documento, facendo giocare i raggi multicolori sui glifi quasi illeggibili.

«Caratteri in Scrittura Stregonesca e Alto Elfico, parlatemi nella mia lingua madre» ordini a bassa voce. I glifi iniziano a spostarsi e a trasformarsi in quelli della Lingua Franca Moderna. Si formano nel tuo cervello come se fossi in grado di leggerli direttamente.

«Ah!» esclami, incapace di reprimere la tua gioia nel

leggere il documento. «È la ricetta di un filtro d'amore. Prendi un fiore di dionea pigliamosche, due pizzichi di . . .»
«Sì, sì» ti interrompe Haslum impaziente. «L'importante è che tu abbia eseguito correttamente l'incantesimo. Tuo padre sarebbe orgogliosissimo di te. Puoi tenere il prisma, Carr. Te lo sei guadagnato, ed io ne ho altri. È tardi e devi trascrivere Leggi-Magia finché i particolari sono ancora nitidi nella tua mente».
Guadagni 1 punto di Intelligenza e 1 di Carisma. Poi segna Leggi-Magia e torna al **16**.

## 186

Non appena tocchi la porta stregata, le fibre del legno grezzo sembrano prendere vita ed attrarti irresistibilmente. È come se il tuo corpo si disintegrasse ed i suoi frammenti fossero risucchiati attraverso la grana del legno nella stanza retrostante. La strana sensazione se ne va rapidamente com'era venuta, ma non sei più sul pianerottolo con Dalris. Ti trovi invece in una stanza buia che odora di polvere e di vecchio: l'appartamento di tuo padre!
«Carr! Stai bene?» Il sussurro roco della ragazza proveniente da dietro la porta, ti ricorda la tua missione. Cerchi a tentoni la maniglia di metallo e l'abbassi; i cardini arrugginiti scricchiolano e cigolano, ma la porta finalmente si apre, permettendo l'accesso allo studio di Landor per la prima volta dopo quindici anni.
Dalris ti sorpassa, strofinando una pietra focaia per accendere una candelina che ha tolto da una tasca. «Non star lì impalato! Chiudi la porta!» sussurra. «Il sigillo magico è spezzato, ma può darsi che Beldon non se ne accorga per un po'. Speriamo soltanto che

quel cigolio maledetto non abbia svegliato tutta la scuola».
Mentre chiudevi la porta col chiavistello, l'intraprendente bardo Kandiano ha già trovato una lampada e l'ha accesa. Ora fruga nei cassetti della scrivania, guarda sotto i mobili e batte leggermente sugli scaffali.
«Quanto pensi che saranno grandi quei libri magici?» le chiedi. «Sai come sono fatti?»
«Lascia perdere quegli stupidi libri!» mormora agitata. «Aiutami a cercare lo Scettro di Bhukod! Tuo zio potrebbe scoprirci in qualsiasi momento!»
La rudezza di Dalris ti infastidisce. «Per me quegli 'stupidi' libri, come li chiami tu, sono importanti come per te lo scettro. Sono l'unica eredità lasciatami da mio padre, ed intendo trovarli. È questa l'unica ragione per cui ho studiato la magia, per poterli leggere e comprendere».
L'espressione della donna Kandiana si addolcisce. «Temo di averti mentito, Carr» ti confessa. «I libri ed i documenti di Landor si trovano al sicuro sul continente, in mano alla mia gente. Mio padre li custodisce gelosamente nel suo boschetto sacro, dove sono sorvegliati giorno e notte. Potrai studiarli a tuo piacere non appena avremo ritrovato lo Scettro del Potere».
«Perché mi hai mentito?» le chiedi, più addolorato che arrabbiato. «Volevi soltanto servirti di me per entrare qui?»
«Sì, per questo e per usare lo Scettro del Potere contro tuo zio. Mio padre ed io, e potrei aggiungere anche Thayne, pensavamo che i libri magici ti avrebbero attirato più dello Scettro di Bhukod. Ora mi aiuterai ugualmente a trovarlo?»
Prima che tu possa rispondere, dal piano di sotto

giunge un suono di voci e di grida attutite. Qualcuno ha dato l'allarme, e si sente già un rumore di passi su per le scale.
«Devi restare e aiutarmi a cercare!» grida Dalris. «Sei l'unico essere umano al mondo che possa toccare lo scettro e restare in vita. Mi sbarazzerò di quei maghi con le loro stesse armi».
Estrae dal farsetto un oggettino simile ad un flauto, fatto di lucido legno nero con fasce d'argento. Prima che tu possa darle una risposta, scivola fuori dalla porta e se la chiude alle spalle. Attraverso il legno odi la melodia ammaliante del suo flauto incantato: il rumore di passi cessa e capisci che Dalris ti ha fatto guadagnare tempo.
La scrivania di tuo padre è il primo posto da esaminare, alla ricerca di qualche indizio sul potente Scettro di Bhukod. La tua attenzione è attratta da un cubo cristallino di qualche materiale sconosciuto, all'interno del quale sono sospese tre piccole pergamene. Lo prendi, con l'intenzione di fracassarlo, ma il cristallo incantato ti si disintegra fra le mani. Riesci a prendere due delle pergamene, una legata con un nastro rosso e l'altra con un nastro nero, ma la terza cade a terra e si incendia istantaneamente. Prima che tu possa spegnere il fuoco, si riduce in un mucchietto di cenere. Vai al **120**.

## 187

La tua agilità di giovane pastore montanaro ti salva la vita. Scorgi il bagliore dell'acciaio giusto in tempo per scansare la pugnalata dell'intruso, poi gli afferri il polso e glielo torci fino a fargli mollare la presa. Con un violento strattone, gli rovesci la testa all'in-

dietro, puntandogli il coltello alla gola.
Ma quando la luce delle stelle ti rivela il volto del ladro, quasi ti cade di mano l'arma per la sorpresa. Il tuo prigioniero è una giovane donna, che indossa gli abiti di pelle di cervo dei pionieri e dei guardaboschi! Quelle rozze pelli conciate non nascondono però la bellezza selvaggia del suo volto e del suo corpo. Allenti la stretta sulla sua unica treccia di capelli neri, ma tieni ugualmente il coltello a livello della sua gola.
«Cosa sei venuta a rubare nella Scuola degli Arcani?» le chiedi. «Dimmi, o parlerai soltanto con i tuoi dei, d'ora in poi!»
«Rubare?» risponde in tono sprezzante. «Lo sporco individuo che si fa chiamare Gran Maestro è l'unico ladro dei dintorni. Io sono venuta soltanto per riprendere ciò che appartiene di diritto alla mia gente».
«Parli di Beldon? Che cosa ha rubato, a te o alla tua gente?»
La donna ti fissa orgogliosamente negli occhi per un lungo istante. Poi ti prende tranquillamente la mano e allontana il pugnale dalla sua gola. Con tua grande sorpresa, non fai nulla per fermarla.
«Non sei uno di loro» dice semplicemente. «Si vede».
«Uno di chi?» chiedi.
«Uno degli scagnozzi di Beldon. Chi sei, allora?»
«Sono quello che ha il tuo pugnale, ecco chi sono».
«Ma non lo userai» ribatte la donna, in una semplice constatazione; e in qualche modo sai che ha ragione.
Le porgi l'arma e la aiuti a rimetterti in piedi. «Ricominciamo da capo» suggerisci. «Io sono Carr Delling, il nipote di Beldon. Sono qui da poco. Sono arrivato dopo la morte di mia madre, avvenuta di re-

cente. E tu chi sei, e perché disprezzi tanto mio zio?»
«Sei tu, allora! Ti abbiamo cercato dappertutto!»
«Me? Non capisco. Ancora una volta, chi sei e perché parli al plurale?»
«Mi riferisco a noi, popolo di Kandia, eredi di Bhukod!» dichiara orgogliosamente. «Siamo anche la tua gente, Carr Delling. Sei uno dei nostri, perché tuo padre era un figlio di Kandia!»
Le parole della donna ti incuriosiscono. Ti sei sempre chiesto quali fossero le origini di tuo padre, ma nessuno ti ha mai fatto balenare l'idea che potesse appartenere ad una delle prime tribù di Tikandia, tanto meno ai selvaggi Kandiani.
«Spiegati meglio» la esorti. «Come ti chiami, e da dove vieni?»
«Sono Dalris, figlia di Perth, l'Arcidruido di Kandia».
«Bene, Dalris, figlia di Perth, dimmi perché sei venuta addirittura da Tikandia per trovare Carr, figlio dell'Arcimago Landor».
«Perché solo tu puoi restituire il potente Scettro di Bhukod al popolo di Kandia. Ascoltami, ti racconterò la storia del più grande trionfo di tuo padre . . .»
Vai all'**84**.

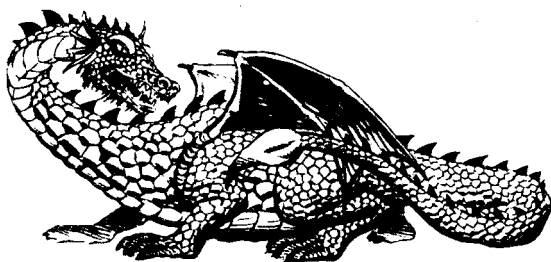
## 188

Ricordando le varie fasi dal manuale di magia, tracci accuratamente dei semicerchi di nerofumo su tutti e quattro gli angoli della vecchia mappa. Poi ti concentri più intensamente che puoi sugli strani glifi.
«Traduci dall'antico Gnomesco in Lingua Franca!» mormori. Un'aura si diffonde sull'antica pergamena.

Le iscrizioni angolose e gli scarabocchi sbiaditi iniziano a danzare sotto i tuoi occhi, unendosi e dividendosi, fino ad assumere la forma familiare dei caratteri in Lingua Franca.
«Riesco a capire!» esclami. «Alcuni toponimi sono stranieri, ma questa è una mappa della regione collinare a nord di Saven!»
Eccitatissimo, ti precipiti verso gli scaffali per prendere un altro documento. Trovi un vecchio libro con simboli mai visti prima. Tracci nuovamente un circolo su ogni angolo della pergamena e sussurri: «Traduci in Lingua Franca questa lingua sconosciuta», come suggeriva il manuale per le lingue non identificate, ma non accade nulla.
«Si può usare solo per un oggetto alla volta» dice Arno. «Rilassati. Torna nella tua stanza e copia quest'incantesimo sul tuo libro. Ti ci vorrà del tempo per trascriverlo esattamente. Poi potresti studiare un altro incantesimo per domani».
Guadagni 1 punto di Intelligenza; segna Comprensione dei Linguaggi e torna al **103**.

## 189

Di colpo lo studente dalla pelle scura è sopraffatto da conati di vomito e accessi di tosse. La tua stregoneria l'ha colto di sorpresa, e l'effetto è tale da farlo vomitare. Il suo compagno ha gli occhi dilatati per la sorpresa, di fronte all'umiliazione del suo amico.
«Arno! Controllati! I novizi ti stanno guardando!» sussurra rauco, tentando di aiutarlo a riprendersi dalle convulsioni causate dal tuo piccolo incantesimo, e a non perdere la sua reputazione di invulnerabilità.
La tua vittima si sforza visibilmente di reprimere i conati, aggrappandosi al bordo del tavolo e degluten-

do. Finalmente il rossore scompare dalle sue guance, lasciando il posto al normale colorito olivastro.
Si guarda attorno rapidamente per indurre i novizi al silenzio, poi si gira di scatto verso di te. La malevolenza dipinta sul suo volto ti assicura che ti sei fatto un potente nemico. Arno alza la mano, facendo un gesto con due dita. *Sta formulando un incantesimo!* pensi terrorizzato. Poi la voce di Beldon interrompe la vostra sfida.
Guadagni 1 punto di Carisma per aver sorpreso lo studente del corso superiore con la tua stregoneria; poi vai al **156**.

**190**

Il muro della torre è leggermente inclinato verso l'interno, abbastanza da permetterti di mantenere l'equilibrio mentre procedi lentamente verso l'alto. Trovi appigli per mani e piedi negli interstizi, nelle fessure e nelle crepe della liscia roccia basaltica.
Sopra di te il bardo Kandiano si arrampica velocemente, individuando gli appigli quasi per istinto. All'improvviso, mentre guardi Dalris, ti scivola il piede sinistro. Cerchi di aggrapparti alle ruvide pietre, ma non trovi alcun appiglio.

L'unico modo di evitare lesioni serie, o addirittura la morte, è un particolare incantesimo. Se disponi dell'incantesimo Paracadute vai al **28**. In caso contrario, la tua ricerca dei libri magici di Landor e dello Scettro di Bhukod finisce sul portico di basalto, oltre quindici metri più sotto.

## 191

«L'incantesimo Zampe di Ragno mi permette di arrampicarmi su qualsiasi tipo di superficie, e persino di restare appeso a testa in giù?» Ti piace l'idea di possedere una capacità tanto utile, ma sospetti che possano esservi delle limitazioni.
Thayne annuisce. «Qualsiasi superficie, senza distinzioni».
«Allora voglio imparare questo incantesimo».
L'Elfo storce leggermente la bocca, ma i riccioli ramati della sua barba nascondono qualsiasi espressione passi sul suo volto. «Devi prestare molta attenzione a tutto ciò che faccio e dico. Si tratta di uno degli incantesimi più pericolosi, e non vorremmo che ti rompessi una gamba o peggio» aggiunge in tono sinistro.
Lotti per reprimere l'eccitazione mentre guardi attentamente Thayne, che estrae una strana fiala a doppia imboccatura da una tasca nascosta del mantello. È di vetro, ed è costituita da due compartimenti separati, chiusi da un tappo, uno dei quali contiene una densa sostanza oleosa di color marrone, l'altro alcuni ragnetti che corrono qua e là.
«Questo è bitume, o catrame, come quello che usano i marinai» ti spiega, «e questi sono innocui ragni comuni».

L'Elfo si fa colare una goccia di bitume sull'indice, poi gira la fiala e lascia che un ragno, ansioso di fuggire dalla sua prigione, finisca intrappolato nella sostanza appiccicosa. Quindi punta il dito verso il cielo, mentre l'aracnide lotta per liberarsi. Mormora rapidamente una frase nel suo dialetto musicale e poi, con tua enorme sorpresa, si succhia via dal dito il ragno e il bitume e li ingoia. Rabbrividisci e cerchi di ricordare perché stai facendo questo.
«Ora guardami» ti dice l'Elfo. Si avvicina con fare noncurante ad una sporgenza rocciosa ed inizia ad arrampicarsi, usando soltanto le palme delle mani. Lo guardi allibito mentre si sposta come un insetto o un ragno in qualsiasi direzione sulla roccia verticale. Alla fine salta giù e ti raggiunge, sorridendo.
«È più facile se ti togli le scarpe, quindi ti consiglio di imparare l'incantesimo a piedi nudi. Cominciamo?»
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **145**. Se è inferiore, vai al **71**.

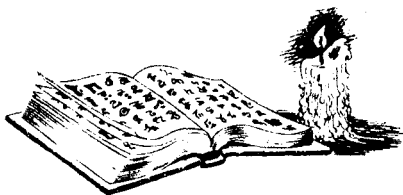
## 192

Escludendo le grida di tuo zio dalla mente, getti le altre due pergamene sul tavolo e sciogli il nastro nero. Con la massima cautela, spezzi il sigillo di cera con l'unghia e srotoli la pergamena fino a leggere la prima riga: «Per evocare Rufyl . . .»
Nella tua mente si presentano subito immagini di demoni spaventosi e di pentacoli sul pavimento. *Questo Rufyl non sarà un servitore maledetto degli inferi?* ti chiedi con un brivido di terrore.
«Carr! Apri la porta! Mi senti? Ricordati dei pericoli, nipote. Qualsiasi cosa là dentro potrebbe essere stregata».

Aggrotti le sopracciglia alle grida insistenti di Beldon e cerchi di scacciarle ancora una volta dalla tua mente, ma non ci riesci. Ignorando le arti occulte è difficile decidere se sia meglio farsi aiutare da Beldon (**243**), o continuare a leggere la pergamena che hai in mano (**202**).

## 193

«Insisto per cominciare dall'inizio come tutti gli altri» dichiari. «Non voglio perdermi nulla, nemmeno la stregoneria più insignificante. Inoltre non voglio perdere l'occasione di imparare qualche trucco da Arno» aggiungi.
Beldon aggrotta le sopracciglia, ma alla fine annuisce con un'alzata di spalle. «Se è proprio questo che vuoi, puoi cominciare subito. Vieni nel mio studio e ti darò un catalogo delle stregonerie che i nostri novizi impareranno questa primavera».
Il Gran Maestro indica la doppia porta sulla destra della torre e aspetta che tu lo preceda. Entri in un lungo corridoio che ti ricorda il dormitorio dei novizi, ma qui le porte sono decorate da strani simboli magici. Alcuni di essi brillano di un'aura innaturale, sei sicuro che siano incantati.
Beldon entra nella prima porta alla tua destra. Si tratta di una stanza ordinata, con le pareti coperte di scaffali alti fino al soffitto. Su tutti gli scaffali sono

accatastati antichi volumi rilegati in pelle, e pergamene arrotolate racchiuse nei loro involucri.
«Ecco una lista delle stregonerie previste per questa primavera» ti dice Beldon, porgendoti una piccola pergamena ed un libretto. «Portatela nella tua stanza e studiala. Il manuale descrive tutte le stregonerie elencate nel catalogo. Ogni volta che ne hai scelta una, cerca Arno e chiedigli di dedicarti un po' di tempo per aiutarti o metterti alla prova».
Vai al **226** per scegliere le stregonerie.

**194**

Hai il presentimento che la donna si fiderà di te anche prima che riponga il pugnale e ti si avvicini.
«Chi sei?» ti chiede, osservandoti da vicino. «Mi sembra di conoscerti».
Fai un cenno col capo, indicando la porta alle tue spalle. «Torniamo fuori, così possiamo parlare senza svegliare nessuno» la esorti. Non fa resistenza. Non appena hai chiuso la porta senza far rumore, la donna dagli abiti primitivi ti afferra per le spalle e ti gira verso di sé.
«Sei Carr, il figlio di Landor! Noi ti cercavamo per portarti qui, e tu c'eri già chissà da quanto tempo!»
Non hai la minima idea di come abbia fatto a riconoscerti. Sei sicuro di non averla mai vista in vita tua, ma lei ed altre persone devono averti cercato per «portarti qui», come ti ha detto.
«Va bene, sono Carr Delling, ma tu chi sei?»

«Sono Dalris, figlia di Perth, Arcidruido di Kandia».
«Bene, Dalris, che cosa ti ha spinto fin qui da Tikandia per cercarmi e condurmi in questo luogo?»
«Ti ho cercato perché tu solo puoi impugnare il potente Scettro di Bhukod e vendicare la morte di Landor! Ascoltami, ti racconterò la storia del più grande trionfo e della tragedia di tuo padre!» Vai all'**84**.

**195**

Ti concentri su due suoni vocalici molto simili, uno uguale a quello usato dal tuo istruttore e l'altro maggiormente palatalizzato; in pratica la differenza che intercorre tra i due è quella tra 'ah' e 'ay'. Sfortunatamente la parola magica che pronunci tu è una via di mezzo e non produce nulla, a parte uno scroscio di risa.
«Beh, novizio Delling, tutto qui?» ti chiede l'adepto in tono sarcastico. «Possiamo dire che non ci sentiamo illuminati!» La sua battuta crudele incoraggia le risate, e ti senti arrossire fino alle orecchie per l'imbarazzo.
«Perché non torni nella tua stanza a ripassare questa lezione, o, meglio ancora, a scegliere un altro incantesimo per il tuo micidiale arsenale?»
Ti dirigi verso la scala a chiocciola, mentre nelle orecchie ti echeggiano battute sarcastiche sulle tue doti magiche innate.
Perdi 1 punto di Carisma e torna al **16**. Non segnare l'incantesimo Luce sul Foglio d'Identità!

## 196

«Quello che dici è vero, Estla» ammetti. «Quando Thayne mi raccontò dei libri magici di mio padre, e dello Scettro del Potere, sospettai che sapesse più di quanto non volesse dire sull'assassinio del mio genitore. Quindi decisi di venire qui con lui per scoprire da solo la verità».

Per un lungo istante attendi il verdetto di Estla. Il suo volto senza età è rivolto verso il cielo delle montagne che si oscura, come se ascoltasse le parole del vento. Ben presto fa un cenno del capo e parla.

«Hai fatto bene a confidarmi i tuoi sospetti, Carr Delling. Hai affrontato una grande tragedia nella settimana passata, e il tuo animo reca ancora le cicatrici della morte di tua madre.

Non mi sorprende che tu non ti sia fidato di mio nipote. Le sue parole su tuo zio non ti erano di certo gradite, e avevi ragione di supporre che sapesse più di quanto non ti avesse rivelato sulla morte di Landor e sui suoi grandi tesori».

«Che cosa sai di mio padre?» sbotti, rivolgendoti improvvisamente a Thayne. «Come morì?»

Estla vi interrompe prima che Thayne possa parlare. «Ci sarà tempo sufficiente per rispondere a questa e ad altre domande, Carr Delling. Potrai stare con noi fino a che lo desideri, ma so che vorrai partire non appena i tuoi poteri magici saranno abbastanza forti da permetterti di fare ciò che dev'essere fatto».

«Che cosa 'dev'essere fatto'?» chiedi.

«Anche questo ti verrà spiegato a suo tempo, figlio di Landor. Nel frattempo potrai imparare gli incantesimi che ti permetteranno di studiare i documenti di tuo padre, quando - e se - li troverai. Riuscire o meno a capirli dipenderà dalla tua forza mentale».

Per alcuni minuti Estla parla con Thayne nel dialet-

to melodioso degli Elfi della foresta. Egli le risponde nella stessa lingua, poi la vecchia cieca si ritira nella sua capanna senza dire altro. «Cosa significa tutto ciò?» chiedi a Thayne.
«Cercherò di insegnarti il maggior numero di incantesimi possibile, prima che Estla ci fermi. Se sceglierai saggiamente e se sarai abbastanza acuto, presto sarai in possesso di conoscenze magiche sufficienti per resistere a qualsiasi forza si frapponga tra te e l'eredità di tuo padre».
«Quale incantesimo imparerò per primo?»
«Dipende da te» risponde Thayne. «Dovrai iniziare con qualcosa di semplice, magari con l'incantesimo Corazza, che renderà le tue carni invulnerabili agli attacchi fisici (**101**). Oppure potresti scegliere l'incantesimo Luce, che ti consente di non portare torce in caso di oscurità (**130**). Pensaci su questa notte».

**197**

Inizi a spostarti rapidamente, tenendo una mano premuta sulle narici per non sentire l'odore nauseabondo, e l'altra sulla spada. Dopo qualche centinaio di metri ti accorgi che non stai più andando nella direzione originaria, perché il vicolo ha svoltato a destra. *Fermo! Sta' calmo!* ti dici. *Rallenta e cerca qualche punto di riferimento.*

Ti fermi, appoggiandoti ad un edificio abbandonato per ascoltare eventuali rumori che potrebbero dirti dove ti trovi. All'inizio c'è un tale silenzio che riesci perfino a sentire dell'acqua gocciolare chissà dove; poi avverti un lieve rumore di passi strascicati nel vano della porta di fianco a te.
Qualcuno - o qualcosa - sta uscendo dall'edificio! Potresti attaccarlo di sorpresa (**167**); o vedere se si tratta di qualcuno che possa guidarti fuori dalle rovine (**119**).

**198**

La lezione sull'incantesimo Zampe di Ragno si tiene nell'atrio principale. I novizi sono disposti lungo la parete circolare di pietra della torre, mentre un adepto vestito di rosso parla da un gradino della scala a chiocciola. Di tanto in tanto la tua attenzione è distratta dalla statua di tuo padre, e speri di non aver perso qualche particolare dell'incantesimo.
Arno si aggira per la stanza mostrando il pezzettino di catrame ed il ragno vivo necessari a formulare l'incantesimo. Poi pronuncia una frase in Elfico e si infila in bocca il ragno ed il bitume. Fatto ciò, balza in avanti, premendo le palme aperte sulle pietre nere della parete. Per la prima volta noti che è scalzo e che si serve delle piante dei piedi, oltre che delle

mani. Arno scorrazza lungo la parete come un ragno, e cammina persino sul soffitto, a testa in giù. Alla fine della dimostrazione, il novizio anziano distribuisce bitume ed un ragno a tutti i novizi. Quando arriva a te, si ferma. «Ti saranno necessarie abilità e fortuna per questo incantesimo» mormora sottovoce. «Tuo zio non potrà aiutarti».
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, vai al **165**. Se è inferiore, vai al **42**.

## 199

«Zio!» gridi, dimenticando le tue paure e precipitandoti tra le sue braccia protettive: è il tuo parente più prossimo. «L-la mamma è morta! È morta di febbre perché non me l'hanno lasciata portare dal guaritore di Delmer!»
«Non avrebbe potuto aiutarla, Carr. La malattia di Marla era ben più forte dei miseri fantasmi del guaritore» dice Beldon, in tono derisorio. «Piangerai tua madre quando sarà il momento, ma non ora che il mio incantesimo Ragnatela si sta esaurendo!»
Alle sue spalle vedi gli Uomini-bestia che ringhiano e tentano di strapparsi dalla ragnatela incantata di tuo zio. Beldon ti allontana dal suo petto con forza inaudita. I suoi occhi non brillano più, ma restano fissi nei tuoi, ipnotizzandoti mentre ti sfiora la guancia con qualcosa di bianco e soffice; una piuma di colomba!
«Vento, vento sulla tua ala potente, portaci via dal vicolo, immantinente!» cantilena Beldon.
Le dita del mago sono dure come il marmo, ma si chiudono attorno alla tua mano senza schiacciarla. Si riforma l'aura che avevi notato quando aveva as-

sunto la forma di un insetto, e vi avvolge entrambi. Hai la sensazione di galleggiare, trascinato da un vento luminoso. Ora il *dweomer* dell'incantesimo è talmente intenso da non permetterti di vedere nulla, oltre a tuo zio, ma hai l'impressione di volare al di sopra degli Uomini-bestia.
Non puoi determinare quanto duri quest'esperienza, nella quale il tempo trascorre come in sogno; ma finalmente atterri su una superficie solida. Ti ritrovi, solo, sotto un portico di pietra nera, all'esterno di una torre fatta di blocchi di basalto uguale a quello del portico.
Ai lati della torre si estendono in direzione del mare due lunghi edifici, imbiancati a calce. Di fronte a te c'è una doppia porta socchiusa, massiccia e cosparsa di borchie d'ottone. Dalla descrizione fornitati da Thayne, immagini che si tratti della Scuola degli Arcani, fondata da tuo padre e diretta da tuo zio dopo la sua morte.
«Zio Beldon?» chiami, aprendo le porte ed entrando in un atrio spazioso. Vai al **222**.

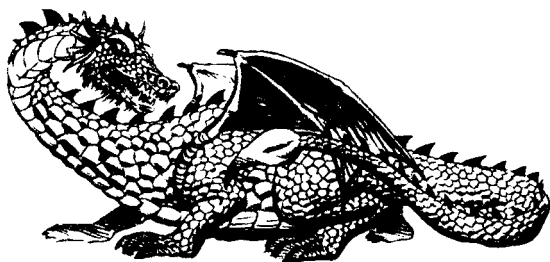
## 200

La capanna di Thayne è piena di vecchie pergamene, libri, mappe e altre scartoffie. L'Elfo libera una parte del tavolo e vi impila parecchie decine di tomi rilegati in pelle.
«Siediti» ti ordina, aprendo uno degli antichi volumi. «Studia questo glifo e impara a riconoscerlo. È un simbolo segreto usato dal famoso mago Tenser quasi un secolo fa, per rappresentare il carattere *K* dell'Alto Elfico, come puoi vedere in questo volume . . .»
Le mani di Thayne scartabellano quattro libri alla volta, indicando le peculiarità della Lingua Franca

Arcaica, della Scrittura Stregonesca, dell'Alto Elfico antico e di altri glifi tipici usati per scrivere formule magiche.
Tenti di seguire ciò che dice, ma per quanto ti concentri sembra che l'Elfo sia sempre qualche passo avanti a te. Dopo quattro ore di tedio e frustrazione, ti allontani dal tavolo scuotendo la testa.
«Ho commesso un errore, Thayne» dici al tuo maestro con espressione imbarazzata. «Non riesco ad imparare l'incantesimo Leggi-Magia; non ora, almeno. Se avessi più tempo, probabilmente riuscirei ad assimilare quello che dici, ma oggi sono troppo stanco e confuso».
Thayne osserva il tuo volto teso e annuisce gravemente. «Forse ci sarà un momento migliore per questo incantesimo. Torna nella tua capanna a riposare. Domani dovrai scegliere tra due incantesimi ben più difficili: Evoca-Spirito (**225**) e Sonno (**117**)».

## 201

La stregoneria Sterminio stuzzica la tua immaginazione: pur essendo di portata piuttosto limitata, è estremamente potente. La mattina dopo bussi alla porta di Arno e gli riferisci la tua scelta.
«Così il figlio di Landor vuol essere uno sterminatore, eh? Allora faremo quel che potremo per esaudire il tuo sogno, Delling. Portami quella gabbia lì nell'angolo».
Ti indica una robusta gabbia di fili d'acciaio intrecciati. All'interno si muovono quattro figurine, ma vedi di che cosa si tratta solo quando sollevi la gabbia all'altezza del volto. In qualche modo Arno è riuscito a rimpicciolire quattro Goblin fino alle di-

mensioni di un topo. Gli esserini strillano nella loro lingua, brandendo le piccole armi.
«Osserva bene, Delling» ordina Arno. «Non devi perdere nulla».
Il novizio anziano punta il dito contro una delle creaturine, emettendo un basso ronzio. All'improvviso il Goblin si stringe la gola e crolla sul fondo della gabbia in preda alle convulsioni. Pochi secondi dopo è morto.
«Tocca a te» dice Arno con un ghigno.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, impari facilmente la stregoneria e uccidi uno dei Goblin come ha fatto Arno. In questo caso, guadagni 1 punto di Carisma; segna la stregoneria sul tuo Foglio d'Identità e torna al **226**. Se il totale è minore di 19, vai al **18**.

## 202

Mentre fissi la prima riga della pergamena, ti tremano le mani in un misto di paura ed eccitazione. Non hai mai udito il nome Rufyl, ma d'altra parte conosci i nomi di pochi demoni. Vinci il terrore dell'ignoto e srotoli la pergamena rigida, per continuare a leggere l'incantesimo.

*Per evocare Rufyl io, Landor, della Scuola degli Arcani, evoco Rufyl, servitore e amico fedele, al fianco del mio unico figlio ed erede. Rufyl, ti affido il compito di servire Carr Delling come hai servito me, suo padre, per più di quarant'anni umani. Proteggilo, condividi con lui tutte le tue conoscenze magiche e materiali ed esegui i suoi ordini, senza mai congiurare contro il tuo padrone in combutta con altri stregoni. Ti ordino di fare tutto ciò nell'ora della mia morte, o degno Rufyl.*

Nello stesso istante in cui il tuo sguardo cade sull'ultima parola, cioè sul nome del demone, odi un fischio acutissimo, che sembra provenire da ogni angolo della stanza polverosa. Il suono è talmente intenso da sovrastare le grida allarmate di tuo zio oltre la porta.
Ad un tratto sulla scrivania di tuo padre si materializza una sagoma; sembra nascere dall'energia del sibilo, perché questo diminuisce man mano che la creatura assume una forma più concreta.
Indietreggi verso la porta. Di qualsiasi cosa si tratti, vuoi essere pronto a fuggire, se sarà necessario. Lentamente i contorni e le ombre della testa e del corpo dell'essere prendono colore, riempiendoti di terrore. Davanti a te vedi un piccolo Drago Rosso, uno dei mostri più tremendi delle leggende Tikandiane! Vai al **21**.

## 203

Procedi secondo la descrizione del manuale di magia, sporcando gli angoli della mappa con un pizzico di fuliggine e mormorando la formula magica prescritta: «Traduci da X in Lingua Franca!» Con tua

grande gioia la pergamena viene istantaneamente avvolta da un'aura, che però svanisce quasi subito, mentre i caratteri restano incomprensibili come prima.
«Sciocco!» sbuffa Arno. «Non dovevi dire X! Dovevi sostituirlo con il nome della lingua sconosciuta!»
Imbarazzato per lo stupido errore commesso, ripeti il procedimento. Questa volta dici 'Gnomesco' al posto di X, ma non vedi nemmeno un barlume di aura.
«Troppo tardi» dice Arno. «La prima volta ha funzionato, ma tentando di trovare una lingua di nome X e senza riuscirci. Se vuoi che traduca da una lingua di cui non conosci il nome, devi sostituire X con 'lingua sconosciuta'. Ora dovrai imparare di nuovo l'incantesimo, e forse potrai ritentarlo».
Perdi 1 punto di Intelligenza e torna al **103**.

## 204

Il Gran Maestro della Scuola degli Arcani sussurra qualcosa all'orecchio di Arno. Le sue parole sembrano mettere in agitazione il tuo nuovo tutore, che si irrigidisce e ti guarda, mentre la pelle olivastra gli si arrossa attorno alle orecchie. Poi Beldon fa cenno agli adepti vestiti di rosso di seguirlo fuori dal refettorio.
Non dici nulla al novizio anziano, quando ti siedi sulla panca accanto a lui, ma quello fa un cenno al compagno grasso seduto di fronte.
«Lasciaci, ora, Prindel. Voglio scambiare due parole in privato con il mio nuovo alunno».
L'altro, avvolto in una veste azzurra di un tono notevolmente più scuro di quella di Arno, annuisce comprensivo e si allontana. Quando siete soli, Arno ti apostrofa così:

«Il fatto che tu sia il bastardo del grande Landor per me non significa nulla. Stammi lontano, Delling, o ti insegnerò dei trucchi che sarebbe meglio tu non imparassi».
«Tu fa' quel che ti dice mio zio ed insegnami tutto quel che sai il più presto possibile» ribatti in un tono impaziente che alimenta il malanimo di Arno. «Sono sicuro che arriverò al tuo livello in un batter d'occhio».
Un servo si avvicina al vostro tavolo con un piatto fumante di zuppa di pesce, con verdura e pane appena sfornato. Approfitti dell'interruzione per porre fine al vostro breve duello verbale e dici, parlando forte per farti sentire dai novizi: «Ora scusami, Arno, ma ho fame. Voglio andare a letto presto perché sono sicuro che domani avremo una giornata intensa. Potresti accertarti che la mia stanza sia pronta?»
Il tuo tono fa pensare che tu ti rivolga ad un servo, piuttosto che ad un novizio anziano. I novizi vestiti di nero si mettono a tossire e a schiarirsi la gola, in un tentativo non troppo velato di nascondere il loro divertimento.
«Sarò da te tra venti minuti, Delling» dice Arno con voce fredda. «Sbrigati a mangiare. Ho cose più importanti a cui pensare che fare da balia ad un marmocchio viziato». Detto ciò si allontana con passo rigido, lasciandoti solo a mangiare il primo pasto caldo dopo una settimana.
Guadagni 1 punto di Carisma e vai al **75**.

## 205

«È una mossa disonesta, Thayne» protesti. «Non si era mai parlato di compensi per questi incantesimi».
L'Elfo dilata gli occhi con falsa innocenza. «Hai mai sentito che qualcuno faccia qualcosa per niente?

Inoltre si dà il caso che gli incantesimi come Evoca-Spirito siano più potenti, se chi li formula paga profumatamente».
«Il borsellino di mio padre me lo tengo. Fai quel che ti pare dell'incantesimo».
«Devi pagare per trovare lo spirito al tuo servizio» dice Thayne in tono risoluto, «ma tenterò di insegnarti l'incantesimo Sonno al posto di questo, visto che ti senti ingannato». Vai al **117**.

## 206

Sciogli il nastro rosso e spezzi il sigillo di cera: la pergamena resta arrotolata, dopo esserlo stata per molti anni. Ignorando la voce di Beldon dietro la porta, srotoli con cautela lo scritto finché non vedi un testo in Lingua Franca, redatto in una calligrafia nera e decisa. La pergamena è indirizzata a te!

*A Carr, mio unico figlio ed erede:*

*So che tua madre dev'essere morta, se tu ora leggi questo; da viva non ti avrebbe mai permesso di entrare nella casa di suo fratello. Solo i tuoi occhi potranno leggere quel che segue, figlio della mia amata Marla. Le mani o lo sguardo di chiunque altro attiverebbero uno degli incantesimi che hanno stregato queste pergamene.*
*Continua a leggere, figlio mio, per sapere come vissi gli ultimi giorni, circondato da nemici e imprigionato nella mia stessa casa.*
*Assassini, ed altri sinistri individui hanno invaso l'accademia da me costruita. La mia fine si avvicina, forse è soltanto questione di ore.*

*Su di me convergono grandi poteri, e devo affrettarmi a proteggere questi segreti: sono il frutto delle fatiche di una vita, l'essenza dell'antica stregoneria Bhukodiana. Tu non sai ancora nulla di queste cose, ma dovrai sacrificare tutto ciò che possiedi, compresa la vita, per impedire al fratello di tua madre di scoprire il nascondiglio della più potente reliquia dell'antica Tikandia, lo Scettro di Bhukod. Se se ne impadronisse, Beldon seminerebbe il male in ogni angolo del continente Tikandiano.*
*Non ho rivelato a nessuno l'esistenza di questo nascondiglio. Solo il mio fedele servitore, Rufyl, può guidarti. Può essere evocato con un incantesimo o con una pergamena. Una delle pergamene racchiuse nel cubo di forza lo chiamerà.*
*Beldon cercherà di servirsi di te per scoprire i miei segreti, e poi tenterà di distruggerti, a causa del sangue Kandiano che ti scorre nelle vene. L'altra pergamena ti proteggerà dall'avidità malvagia di tuo zio per la ricchezza ed il potere.*
*Lascio a te, figlio mio, i miei libri magici ed i miei documenti. Non si trovano sull'Isola di Seagate, ma nelle mani di Perth, l'Arcidruido del popolo Kandiano. Te li darà in cambio dell'unica cosa che il nostro popolo dovrà sempre proteggere per il bene del mondo: lo Scettro di Bhukod.*
*Proteggi i nostri segreti anche a costo della vita, come feci io.*

*Con affetto tuo padre,*
*Landor*

«Carr! Apri la porta! Mi senti?»
Le parole soffocate di Beldon ti fanno fare una smorfia tra le lacrime. La lettura delle ultime parole di tuo padre, delle sue volontà e del suo testamento d'amore per te, ti ha riempito di calore e tristezza, mistero ed inquietudine.
Guardi le due pergamene ancora intatte e ti chiedi quale contenga la formula magica per evocare Rufyl, chiunque egli sia. Ti chiedi anche se devi leggere un'altra pergamena ora (**24**), o aspettare di poterlo fare indisturbato (**64**).

## 207

Senti una specie di leggero strattone al fianco destro, e una voce che sussurra: «Ma come ha fatto ad entrare qui?» Capisci immediatamente che lo studente magro con la veste azzurro chiaro ha tentato di metterti in imbarazzo davanti agli altri, ma il suo trucco non è riuscito e gli altri studenti lo sanno. Ti chiedi se sia meglio ignorare quello scherzo infantile (**110**), o ostentare apertamente il nome di tuo padre (**57**).

## 208

Le tue mani e i tuoi piedi sembrano ricordare ancora i giorni passati sulle montagne; dopo solo pochi minuti passati sul muro della torre, infatti, le tue dita scoprono cavità e crepe invisibili ad occhio nudo. Ti appiattisci contro le ruvide pietre per rendere più stabile la tua posizione.
Quando raggiungi il parapetto, Dalris sta già aprendo una botola che porta dalla terrazza al pianerottolo sottostante. La segui in silenzio nella torre illuminata dalle torce, dove entrambi restate a guardare la scrit-

ta sulla prima porta che vedete: SOLO PER COLUI CHE SEGUIRÀ LE ORME DI LANDOR.
«Abbiamo trovato le stanze di Landor» dice Dalris, «ma quell'iscrizione forse vuol dire che puoi entrare soltanto tu».
«La cosa migliore è provare» dici, tendendo le mani tremanti verso la porta incantata. Vai al **186**.

**209**

«L'incantesimo Paracadute non è pericoloso?» chiedi sospettoso all'Elfo. Non vuoi nemmeno immaginare che cosa succede se non ti riesce correttamente.
«La magia è sempre pericolosa in mano ai dilettanti» ribatte Thayne seccamente. «Ti prometto di insegnarti l'incantesimo come l'ho imparato io, con tutti i particolari. Sarò felice di rispondere a qualsiasi tua domanda sul procedimento».
«Allora scelgo Paracadute» confermi.
«Benissimo» dice Thayne in tono piatto. La sua figuretta ha assunto un'aria di rigida autorità.
«Bisogna essere molto precisi nel formulare quest'incantesimo, altrimenti i risultati saranno catastrofici. All'inizio dovrai limitarti a brevi distanze, aumentando la portata man mano che la tua esperienza cresce».
Thayne ti conduce lontano dall'accampamento e si arrampica in fretta su una cengia. «Ora ascolta attentamente!»
L'Elfo pronuncia tre rapide parole melodiose, gettando contemporaneamente in aria qualcosa di bianco e saltando giù dalla cengia. Ti scansi con un balzo, convinto che Thayne ti cada addosso; invece il suo corpo galleggia e fluttua nella brezza delle montagne, atterrando dolcemente al tuo fianco. Vedi una picco-

la piuma bianca posarsi a terra poco lontano e capisci che era quello l'oggetto lanciato dall'Elfo prima di saltare.
«Tocca a te» dice Thayne con una smorfia birichina. Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, vai al **23**. Se è inferiore, vai al **59**.

## 210

«La vera ragione della mia venuta alla Scuola degli Arcani è quella di continuare il lavoro di mio padre» inizi. «A Freeton ho incontrato una persona che sapeva delle sue ricerche sull'antica stregoneria Bhukodiana. Mi ha parlato anche dei suoi libri magici, andati perduti, e dello Scettro di Bhukod». Il volto di Beldon si fa più pallido del solito. Sembra che le tue parole lo abbiano sconvolto. «Chi ti ha parlato di queste cose?» ti chiede. «Che cosa ti ha detto esattamente?»
«Era un Elfo, o probabilmente un Mezzo-Elfo, perché aveva la barba rossa. Si chiamava Thayne, e mi disse di aver studiato la magia con te sotto la guida di mio padre, molti anni fa». Prosegui, raccontando a tuo zio tutto ciò che ricordi di Thayne, compresi i suoi avvertimenti. Quando hai finito, gli occhi del mago scintillano d'ira.
«Thayne è il mio nemico mortale, e anche il tuo!» esclama. «Si dice che abbia trovato i libri magici di Landor, e forse lo Scettro di Bhukod. Se è vero . . .» Beldon lascia la frase a metà e ti dà una pacca sulla spalla. «Beh, non aizzerà mio nipote contro di me. Nessuno ha più diritto di te di essere qui, Carr!»
«Significa che posso iniziare gli studi? Quando?»
«Immediatamente, nipote! Di solito facciamo pagare una quota per l'insegnamento degli incantesimi, per

coprire i costi dei materiali necessari. Nel tuo caso, però, tutte le spese verranno pagate dalla scuola, in onore di tuo padre. Ecco una lista degli incantesimi trattati questa primavera, oltre ad un manuale in cui sono spiegate le formule magiche. Portali nella tua stanza e studiali accuratamente. Quando hai deciso quale incantesimo vuoi tentare per primo, informa il novizio anziano Arno». Vai al **103**.

**211**

*Perché combattere contro questi esperti spadaccini?* pensi, con un brivido improvviso. *Solo la fortuna può salvarmi la vita!*

Prima che il pirata infuriato possa raggiungerti, sfrecci via tra la folla di popolani divertiti.

«Di qua!»

«Quaggiù! Ti nascondiamo noi!»

Scansi la massa di corpi finché non raggiungi un gruppo di venditori, sistemati sotto un tetto sporgente per ripararsi dal sole. Rallenti per non farti notare, e alla fine trovi un'apertura buia nel muro di fango secco e ti ci infili.

Ti ritrovi in un vicoletto a fondo cieco, poco più di una nicchia nel muro, dove i mercanti accatastano ceste vuote, barili e altri contenitori. Sarà profondo più o meno cinque metri, ma è perfetto come nascondiglio finché la caccia non sarà finita. Trovi una

sistemazione confortevole in una cesta e ti appiattisci nell'ombra per poter osservare non visto l'imbocco del vicolo.
Proprio quando stai per addormentarti per la stanchezza, una voce ti fa balzare il cuore in gola.
«Prendi un po' di vino per rinfrescarti, ti ci vuole dopo tutto questo movimento» ti propone; ma tu sei sicuro che nessuno è entrato nel vicolo! Vai al **6**.

## 212

Raggiungi tuo zio e ti schiarisci la gola, prendendo qualche momento per rinfrescarti la memoria su ciò che hai letto.
«Prima si deve montare il braciere e preparare tutto l'occorrente prima del tramonto» inizi. «Nel momento in cui il sole cala sotto l'orizzonte, bisogna accendere il carbone nella conca di ottone e attizzarlo. Quando il braciere è tanto caldo da assumere un colore rosso ciliegia, si deve iniziare ad aggiungere l'incenso e le erbe, ripetendo sempre la stessa formula in una cantilena monotona».
«Dacci una dimostrazione pratica, senza accendere il carbone» ti ordina Beldon. Ti avvicini al grande braciere di ottone e inizi a spargervi parecchi pugni di erbe, mentre cantileni la frase in Elfico imparata la notte scorsa.

«Fallo lentamente» ti ricorda tuo zio. «Quegli ingredienti devono durarti quattordici ore!»
Annuisci, senza però rispondere, per non interrompere il canto. Facendo dei movimenti meccanici, ti dai un ritmo in sincronia con il canto: incenso, erba gatta, basilico, santoreggia; incenso, erba gatta, basilico . . .
Beldon sembra compiaciuto della tua metodicità, e osserva molto attentamente il tuo ritmo e la fluidità dei tuoi gesti. Dopo circa mezz'ora di formulazione costante e immutata dell'incantesimo, ti interrompe e si rivolge alla classe.
«Sono piacevolmente sorpreso dalla preparazione dell'incantesimo eseguita dal novizio Delling» dichiara. «È stata inappuntabile. Resta da vedere se sarebbe in grado di continuare così per tutta la notte, senza riposare, ma non esito a definire un successo la sua esecuzione».
La tua gioia è completa quando vedi la smorfia di Arno.
Per premio, guadagni 1 punto di Intelligenza ed 1 punto di Carisma. Segna Evoca-Spirito tra i tuoi incantesimi e vai al **16**.

## 213

Scuoti il capo: «Ti ho detto che sono nuovo di qui. Non ho ancora avuto occasione di esplorare la scuola, ma chi ha tempo non aspetti tempo». Ti avvicini alla porta ma Dalris ti ferma, mettendoti una mano sul braccio.
«Penso di avere un po' più esperienza di te in queste cose» ti dice. «Noi bardi dobbiamo essere abili in vari mestieri, sai, compresi i meno legali. Indaghiamo ancora, prima di imbarcarci in questa faccenda. Dimmi ciò che sai della torre».

Descrivi a Dalris ciò che ricordi, indicando il refettorio centrale sopra le vostre teste, cioè il punto in cui le due ali bianche si uniscono alla torre nera. «Sopra c'è una biblioteca e poi gli spalti, ma questo è tutto ciò che so».
Il bardo osserva il muro più attentamente. «Io posso scalarlo» ti dice in tono sicuro. «E tu?»
Se hai segnato sul tuo libro l'incantesimo Zampe di Ragno, vai al **230**. Altrimenti, decidi tra scalare il muro basandoti sulla tua abilità di scalatore (**168**) o usare la porta principale (**146**).

## 214

«Non mi fai paura, Arno!» dici al novizio anziano. «Ricorda che mio zio ti ha ordinato di insegnarmi la magia. Non sarebbe facile vivergli accanto se capitasse qualcosa al suo unico nipote».
Sul volto di Arno si dipinge un'espressione arcigna. «Allora dobbiamo fare in modo che non accada nulla, vero?»
Senza attendere la tua risposta entra nel refettorio, seguito da te. Si dirige senza esitazione verso la scala a chiocciola e inizia a salire, facendoti passare per un piccolo pianerottolo con due sole porte, e poi attraverso una botola quadrata, dalla quale uscite nell'aria fredda della notte. Vi trovate sugli spalti della torre, forse al terzo piano dell'edificio.
«Per l'incantesimo Paracadute è necessaria una di queste» ti dice, porgendoti una piuma di colomba candida come la neve. «Quando sei pronto, salta, lasciando andare contemporaneamente la piuma e dicendo 'Volare!'. Ora guarda me».
Il novizio anziano si arrampica sui merli quadrati e si lancia senza esitazioni nell'aria della notte. Lo sen-

ti mormorare la parola magica nell'oscurità e vedi il suo corpo fluttuare dolcemente, quasi seguendo i movimenti della piuma.
«Fai come me!» ti sfida Arno quando atterra sul terreno sottostante. «Vediamo se sei abile come dici!»
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 20 o più, vai al **234**. Se è inferiore, vai al **182**.

**215**

All'alba attraversi l'accampamento. Non sei quasi riuscito a dormire da quando l'Elfo ti ha detto che i maghi in possesso dell'incantesimo Fiamme Digitali possono scagliare lingue di fuoco dalle dita contro i nemici.
«Thayne!» gridi. «Insegnami Fiamme Digitali!»
L'Elfo barbuto esce dalla capanna, socchiudendo gli occhi alla luce del mattino mentre osserva il fuoco

da campo ormai spento. «Guarda e ascolta!» ti ordina.
Tende le mani verso la conca che ospita il fuoco, con i pollici uniti e le altre dita aperte, e mormora alcune parole in Elfico. Un ventaglio di fiamme parte dalla punta delle sue dita e va a raggiungere le ceneri fredde ed i ceppi semibruciati. Il fuoco si riaccende con una fiammata, alimentato dall'incantesimo di Thayne.
Fissi il fuoco, sgomento.
«Beh, che cosa aspetti?» ti chiede l'Elfo. «Ti ci vorrà tutto il giorno per imparare a farlo».
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **77**. Se è inferiore, vai al **114**.

**216**

Lo studio ti ha preparato all'incantesimo Sonno, e vuoi essere completamente sveglio per combatterne gli effetti. Invece di ignorare le particelle di sabbia, ti concentri su di esse, visualizzandole mentre ti colpiscono in volto.
Mantenendo un grande distacco, ed immaginando l'incantesimo dal punto di vista degli altri studenti, riesci a resistere. Arno è visibilmente scosso quando ti togli i granelli di sabbia dagli occhi e dalle spalle.
«Interessante, Arno, ma inefficace» dici al tuo rivale allibito. «Posso provare io, adesso?»
C'è un tale silenzio che si sente il respiro degli altri studenti. La fronte scura di Arno si imperla di sudore, ma sa che deve concederti l'opportunità di formulare l'incantesimo per non perdere la faccia. Ti porge la fiala di sabbia e attende con un sorrisetto cinico.

Segui esattamente la procedura prescritta dal manuale. La sabbia sottile impolvera la faccia del tuo rivale mentre tu dici «Sss». Scacci qualsiasi pensiero dalla tua mente, concentrandoti soltanto su una sensazione di silenzio perfetto.

Avverti una vaga resistenza mentre Arno tenta di contrastare il tuo incantesimo, come tu avevi fatto con il suo. Poi il silenzio ritorna, mentre al novizio anziano cedono le gambe, facendolo crollare al suolo tra le acclamazioni dei tuoi compagni. Prendi rapidamente una penna d'oca da uno dei calamai e gli disegni un bel paio di baffi sulle labbra, poi gli rifili un pizzicotto.

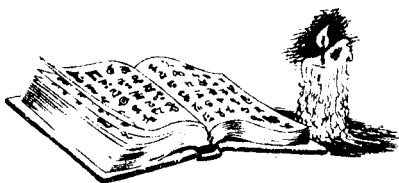
«Come avete appena visto, si può fare qualsiasi cosa ad una vittima di questo incantesimo» annunci ai novizi con uno scintillio malizioso negli occhi. «Qualsiasi cosa».

Arno sbatte le palpebre, e impallidisce quando capisce che cos'è successo e sente le risate degli studenti. Balza in piedi di scatto e ti punta contro un dito tremante.

«Che sta succedendo qui?» lo interrompe la voce di Beldon, con tuo grande sollievo. Al sentire ciò che hai fatto, tuo zio sorride compiaciuto. Parlando sottovoce, perché solo voi due possiate sentire, sussurra: «Faresti meglio a sceglierti gli avversari con maggiore prudenza, Arno. Alcuni possono essere più forti di quanto non immagini». Poi dice ad alta voce: «La lezione è finita, per oggi. Penso che tutti abbiano perso la concentrazione».

Una nuova scintilla di odio, ancor più intensa, scocca negli occhi del tuo nemico mentre ti guarda uscire con il Gran Maestro.

Sembra che tu sia più acuto di quanto non indicasse il numero ottenuto lanciando i dadi. Guadagni 1

punto di Intelligenza e 2 di Carisma. Segna Sonno tra i tuoi incantesimi e torna al **16**.

## 217

Distogli lo sguardo per non dargli a vedere la tua indecisione. Fuori dal vicolo la folla chiassosa del mercato si mescola ancora nella calda luce del sole.
L'Elfo sembra onesto, ma sei quasi sicuro che non ti abbia detto tutto. Anche le osservazioni su tuo zio sono inquietanti, specialmente perché senti il bisogno di condividere il dolore per la morte di tua madre con lui, che è il tuo parente più prossimo.
«Devo andare da mio zio» sospiri alla fine, rivolto più a te stesso che al tuo strano compagno.
Thayne aggrotta le sopracciglia e la sua liscia pelle di Elfo si corruga intorno alla barba rossa. «Ti consiglio di non entrare nella sua casa. Da lui potrai imparare molti segreti, ma tenterà anche di corrompere i tuoi poteri in embrione».
«Ti preoccupa che io possa trovare da solo i libri magici di mio padre, o questo Scettro di Bhukod?»
«No, Carr» risponde Thayne. «È tuo zio . . . ma no, dovrai scoprire da solo queste cose».
«Quali cose?» chiedi, ancor più confuso.
«Cose sconvolgenti sul fratello di tua madre» risponde enigmatico. «A proposito, ti consiglio di non parlargli di me. Non siamo più amici, lui ed io, e potresti diventare il bersaglio dell'ostilità che Beldon nutre per me, se sapesse che ci siamo conosciuti».

Poi aggiunge con voce stanca: «In ogni caso, troverai l'accademia alla fine della strada del mercato, nella zona più antica di Freeton. Ne vedrai la massiccia torre di pietra, un tempo parte delle fortificazioni».
Senza che tu te ne accorga, l'Elfo si è avvolto nel mantello scuro ed è quasi invisibile nell'ombra del vicolo. «Segui l'inferriata, anche se sembra condurti lontano dalla scuola. E non toccare mai ciò che la sorveglia» ti ammonisce.
«Toccare cosa?» chiedi, ma non ottieni risposta. Cerchi l'Elfo nell'ombra, ma vedi soltanto un solido muro di pietra, privo di porte o altre vie d'uscita. L'Elfo è svanito senza lasciar traccia! Vai al **68**.

## 218

Tra i due mostri, uno umano e uno non-morto, scegli quest'ultimo. Ti getti sull'orribile corpo del guardiano della cripta, chiudendo i pugni sul freddo metallo dello scettro: nel momento in cui lo tocchi, l'oscura cripta è inondata da una brillante luce bianca, proveniente dalle tre perle giganti che hanno fuso insieme i loro raggi incantati.
Il bagliore iniziale svanisce in pochi secondi, e tu scorgi la sinistra figura di Beldon, la cui veste giallo avorio brilla nella luce mistica. Alle tue spalle senti il guardiano della cripta mormorare incessantemente, come fanno i pazzi.
*Non badare al guardiano; si sta soltanto godendo lo spettacolo* dice Rufyl nella tua mente. Il tuo nuovo servitore è lì, ancora invisibile.
*Come si usa questo?* chiedi allo Pseudodrago.
*Reggilo come una torcia; sarà lui a fare il resto!*
«Vieni, nipote! Dai lo scettro allo zio e potrai restare

qui a giocare con tutto ciò che trovi». Attorno alla figura di Beldon si sta formando un'aura verde. Sollevi lo Scettro di Bhukod sopra la testa come un faro, secondo il consiglio di Rufyl, mentre Beldon getta una sottile polvere nera nei raggi dello scettro e mormora: «Perla nera, polvere forte, io qui convoco tenebra e morte!»
*È un incantesimo Morte!* grida Rufyl nel tuo cervello. *È il più potente che conosce*!
Da quel momento in poi, gli avvenimenti si succedono tanto in fretta che ti riesce difficile seguirli. Il *dweomer* verde si irradia direttamente dagli occhi di Beldon al tuo petto, ma a qualche metro da te viene deviato al centro delle tre perle brillanti incastonate all'estremità dello scettro.
Il potere dell'incantesimo di tuo zio, catturato dallo Scettro di Bhukod, fluisce da questo alla tua mano. Non appena il *dweomer* prigioniero raggiunge le tue dita si espande dentro di te creando attorno al tuo corpo un'aura identica a quella di Beldon. Nello stesso istante, dai tuoi occhi partono micidiali raggi verdi che colpiscono al cuore tuo zio; il Gran Maestro della Scuola degli Arcani crolla sul pavimento della cripta.
Appena completato il suo ciclo, il *dweomer* dell'incantesimo Morte svanisce. La cripta è silenziosa, illuminata soltanto dalla luce bianca emanata dallo Scettro di Bhukod. Vai al **244**.

## 219

«Che c'è, zoticone? L'odore del cibo di città ti fa star male?» ghigna la tua vittima designata. Reprimi il falso conato di vomito, mentre tutta la sala ride alle tue spalle.

«Questi giochetti da bambini funzioneranno forse con gli ingenui, ma di certo non qui!» ti rimbrotta. «Quando formuliamo una stregoneria, è molto più simile a questa!»
Il giovane di carnagione scura agita una mano e inizia ad emettere rozzi suoni con le labbra, ma una voce tonante interrompe qualsiasi punizione magica abbia progettato per te.
Perdi 2 punti di Carisma per la brutta figura fatta di fronte agli altri studenti, poi vai al **156**.

## 220

Reagisci istintivamente, alla vista del pericolo che incombe sul marinaio ignaro; sguainando dalla cintura la sciabola di Ulrik, gridi: «ATTENTO! CE L'HANNO CON TE!»
Al tuo grido, il bersaglio dei due pirati spinge via la donna ed estrae un pugnale dalla cintura. Ti guarda brevemente, fa un rapido cenno del capo e poi si appresta ad affrontare gli uomini che lo attaccano alle spalle. Con la sciabola sguainata ti precipiti accanto al marinaio, assumendo una rozza posizione di combattimento.
Fronteggi un uomo che brandisce una sciabola lucida, dalla lama curva come quella di una scimitarra, e vedi che l'altro pirata ha in mano una mazza, anche se porta due pugnali gemelli ai fianchi.
«Ehi, una rissa!» «Guarda quello straccione con la spada!» «Attenzione, ha l'aria pericolosa!»
Getta due dadi e somma il numero ottenuto alla Destrezza. Se il totale è 19 o più, vai al **35**. Se è 18 o meno, vai all'**87**.

«Penso di poter sorvolare sulle stregonerie» dici a tuo zio. «Quando posso scegliere i primi incantesimi da imparare?»
«Non appena avrò terminato il colloquio con te, allo scopo di riferire ai maestri della scuola le tue ragioni per intraprendere lo studio della magia» risponde. «Vieni con me nello studio; inizieremo immediatamente il colloquio».
Beldon ti conduce, attraverso la doppia porta, nell'ala destra della scuola. Entrate in un altro lungo corridoio, uguale a quello del dormitorio per i novizi. C'è però una differenza: le porte non sono in tinta unita con i nomi scritti sopra, ma sono decorate in vari colori e recano simboli mistici, alcuni dei quali emettono strani bagliori. Il Gran Maestro ti sospinge nella prima stanza a sinistra. Il suo studio è pulito e spazioso, dominato da una vasta scrivania circondata da scaffali a tutta parete. Su ciascuno di essi sono accatastati centinaia di vecchi libri e pergamene nei loro involucri protettivi.
«Siediti, Carr» ti ordina Beldon, indicandoti una sedia accanto alla scrivania, mentre prende posto di fronte a te sulla sua sedia massiccia.
«La prima domanda, quella più importante, riguarda i tuoi motivi per lo studio della magia» inizia. «So che mi hai cercato dopo la morte di mia sorella, ma apparentemente questo non ha nulla a che fare con il tuo desiderio di diventare uno stregone. Dimmi perché vuoi imparare le scienze occulte».
Ti appoggi allo schienale della sedia, tentando di raccogliere le idee. All'improvviso ti torna alla mente l'immagine di Thayne, l'Elfo mago, che ti consiglia di non dire nulla a tuo zio. Prima di incontrarlo non sapevi nulla dell'accademia, o dei libri magici, o

dello Scettro di Bhukod, a parte qualche parola enigmatica pronunciata da un vecchio sciamano.
Dirai a Beldon la verità, cioè che ti trovi alla Scuola degli Arcani perché Thayne ti ha parlato di tesori misteriosi e di intrighi ai danni di tuo padre (**210**)?
O seguirai il consiglio dell'Elfo e non parlerai dei tesori che ti hanno spinto qui dopo quindici anni, sulle tracce dell'assassino di Landor e della sua eredità magica (**81**)?

**222**

Proprio dietro la porta vedi una statua di bronzo raffigurante un uomo dall'aria distinta, avvolto in una veste da mistico. Sei attratto dalle sue fattezze finemente cesellate: gli occhi penetranti, gli zigomi scarni, la fronte alta. Il soggetto dello scultore non era tanto l'aspetto fisico dell'uomo, quanto la sua intelligenza.
«Tuo padre era un uomo sconcertante, Carr!»
«Zio Beldon?» chiedi, esitante, guardandoti in giro.
«Sono qui. Sulla scala, dietro la scultura».
La grande statua nasconde una scala a chiocciola, che sale al centro dell'edificio. Devi girare attorno al simulacro di tuo padre per vedere l'uomo magro, avvolto in una veste chiara di lana rasata, che scende le scale.

«Ti aspettavo, Carr, da quando ho appreso la morte di tua madre. Sapevo che saresti venuto a Freeton, prima o dopo. Questa è casa tua, nipote. Benvenuto alla famosa Scuola di Scienze Arcane di Landor!»

«Sono venuto per riprendere gli studi di mio padre e trovare la mia eredità ed il suo assassino, anche se mi ci vorrà tutta la vita» prometti solennemente, fissando il volto della statua di Landor.

Con la coda dell'occhio, noti che lo sguardo di tuo zio si fa duro per un istante, poi i suoi occhi dalle palpebre pesanti riprendono la loro espressione un po' spenta. «Devi essere molto sicuro di te per imbarcarti in una missione simile» ti dice, con voce all'improvviso molto seria. «La via verso una conoscenza che sia anche un decimo di quella di Landor è costellata di difficoltà e pericoli».

«Ne sono certo» dici a tuo zio, sentendoti improvvisamente stordito per la fame ed il calo della tensione.

«Vieni con me, Carr. Puoi iniziare anche domani la tua carriera nelle scienze occulte».

Beldon ti conduce per la ripida scala a chiocciola fino al piano superiore, dove si trova una grande sala piena di tavoli e di odore di cibo. «Il nostro refettorio» ti spiega, dopo averti raggiunto sul pianerottolo. «Trovati un posto mentre do ordine ai servi di portarti da mangiare».

Vedi parecchie decine di persone sparse tra i tavoli. Indossano vesti semplici, in una gamma di colori che va dal nero pece a vari toni di azzurro e al rosso. Siedono assieme soltanto coloro che indossano abiti simili.

«Quelle vesti simboleggiano classi diverse?» chiedi.

«Grande osservatore!» esclama Beldon. «È proprio così. Iniziamo nelle tenebre e ci avviamo verso la luce: per questo i capi di vestiario indossati dai novi-

zi sono neri, per simboleggiare la mancanza di conoscenze. Come vedi, neppure i miei abiti sono di colore bianco puro, ma giallo pallido. Devo imparare ancora molte cose prima di meritarmi la veste candida da Arcimago».
«Quindi io dovrei sedere con quelli che vestono di nero?» chiedi, ma tuo zio si limita a sorridere e se ne va, lasciando a te la scelta. Sai che gli studenti vestiti di nero sono novizi come te **(238)**, ma ti chiedi che cosa accadrebbe se ti avvicinassi al tavolo di quelli vestiti d'azzurro **(36)** o di quelli vestiti di rosso **(99)**.

**223**

La descrizione dell'incantesimo Rivela-Incantesimi sul manuale che ti ha dato Beldon è difficile da capire, specialmente per le parti che riguardano una cosa chiamata *dweomer*. Il *dweomer* è l'aura che circonda qualsiasi cosa o chiunque sia dotato di poteri magici attivi. L'incantesimo permette a chi lo formula di vedere appunto il *dweomer*, normalmente invisibile.
*Una simile capacità potrebbe essermi utile per trovare i libri magici di mio padre ed il leggendario Scettro di Bhukod,* pensi.
L'insegnante dell'incantesimo Rivela-Incantesimi è Beldon in persona. Una volta alla settimana tuo zio incontra un gruppo selezionato di novizi nella stanza delle pergamene, al piano di sopra, di fronte a quella che fu la stanza di tuo padre. Sei sorpreso di vedere Arno in classe come studente.
La prova designata per questo incantesimo prevede che ogni novizio distingua la pergamena magica tra le tre poste sul tavolo che ha di fronte. L'idea è di farlo per eliminazione, aprendo tutte le pergamene, tranne quella incantata. Si tratta di una procedura

costosa e pericolosa, perché tutte le pergamene incantate sono stregate da rune che esplodono quando la pergamena viene aperta.
L'elemento cruciale di questo utile incantesimo è una parola magica personale, che ciascuno deve trovare da solo.
*Credo che sia questo a rendere tanto difficile Rivela-Incantesimi,* pensi. *La chiave per eseguire l'incantesimo dev'essere qualsiasi strategia adatta a scoprire la mia parola magica personale.*
Getta due dadi e somma il risultato ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **127**. Se è inferiore, vai al **231**.

**224**

Il tuo goffo attacco viene facilmente bloccato da quel vecchio lupo di mare che con la scimitarra tocca la lama della tua sciabola allontanandola da sé.
Poi, con una sola mossa, fa cadere dalla tua mano inesperta la pesante spada facendola volare tra la folla eccitata. Cerchi di defilarti, ma sei bloccato da un tremendo calcio alla tempia. Sopraffatto dal dolore piombi nell'incoscienza, che ti permette di non sentire la lama affilatissima della scimitarra calare sul tuo collo indifeso. ✠

**225**

Ricordando le poche cose di magia apprese da tua madre, chiedi: «L'incantesimo Evoca-Spirito permette al mago di evocare lo spirito al suo servizio?»
L'Elfo annuisce. «Si tratta di un incantesimo speciale e costoso, Carr, che può essere formulato soltanto una volta all'anno. Se non sei sicuro di te, puoi avere risultati totalmente imprevedibili».

Trascorri il resto della giornata a raccogliere le molte cose di cui tu, o meglio Thayne, avrà bisogno. L'Elfo ti ordina di andare a prendere un grande braciere d'ottone nell'abitazione di Estla, circa cinquanta libbre di carbone, alcuni sacchi di erbe speciali e persino un po' di incenso Tikandiano, molto raro.
«Quanto costa tutto ciò?» chiedi al tuo maestro.
«Più di cento pezzi d'oro» risponde.
«E mi permetterai di rischiare una somma simile?»
Thayne ride, scuotendo la testa: «Dovrai pagare per farlo, mio giovane amico, con il borsellino di Landor! Ma non con il denaro che c'è dentro, ricorda, proprio con il borsellino».
Infuriato, rammenti l'interesse mostrato da Thayne per il borsellino quando vi siete incontrati a Freeton, e ti chiedi se non hai fatto male ad ammettere che apparteneva a tuo padre. Ora devi rinunciarci per chiamare lo spirito al tuo servizio, senza neanche sapere se l'incantesimo ti riuscirà.
«Non devi decidere subito» dice l'Elfo, vedendo la tua espressione confusa. «Fammelo sapere per questa sera, però; perché gli spiriti si evocano di notte».
Sei disposto a dare all'Elfo il borsellino di tuo padre in cambio dell'incantesimo (**172**) o preferisci cambiare idea (**205**)?

## 226

*SCUOLA DELLE SCIENZE ARCANE*
*Primavera, 822 C.E.*
*Catalogo delle Stregonerie*

*Le seguenti stregonerie sono a disposizione di tutti gli studenti per la sessione primaverile. Gli interessati si rivolgano al novizio anziano Arno per l'insegnamento e la sperimentazione.*

| | |
|---|---|
| *1. Sterminio* (**201**) | *3. Peli* (**96**) |
| *2. Pizzicotto* (**29**) | *4. Apriporta* (**121**) |

Rileggi un'altra volta l'elenco delle stregonerie, consultando il manuale per vedere quale ti attrae di più per la lezione di domani. È quasi mezzanotte, e nella tua mente c'è un'accozzaglia di fatti mistici e di nuove informazioni.
Se decidi di lasciare gli studi per un po', prima di scegliere una stregoneria, vai al **26**.
Se invece vuoi scegliere subito una stregoneria per poter poi riposare e dimenticare le lezioni, getta un dado e sottrai 2 al numero ottenuto per trovare il numero della stregoneria scelta. Se è una che hai già provato, getta nuovamente il dado.
Quando avrai imparato due stregonerie, vai al **26**.

## 227

«Stregone dei miei stivali!» esclama la ragazza. «Non getterai un sortilegio su una Kandiana, erede della dinastia di Bhukod!»
Hai solo un secondo per capire che la donna pensa che tu tenda le mani per formulare un incantesimo: e senza darti il tempo di protestare ti lancia il pugnale nella gola.
La lama ti recide la giugulare, facendoti cadere immediatamente sul pavimento di pietra nera, sotto la gigantesca statua di bronzo di un altro genio della magia: tuo padre. ✠

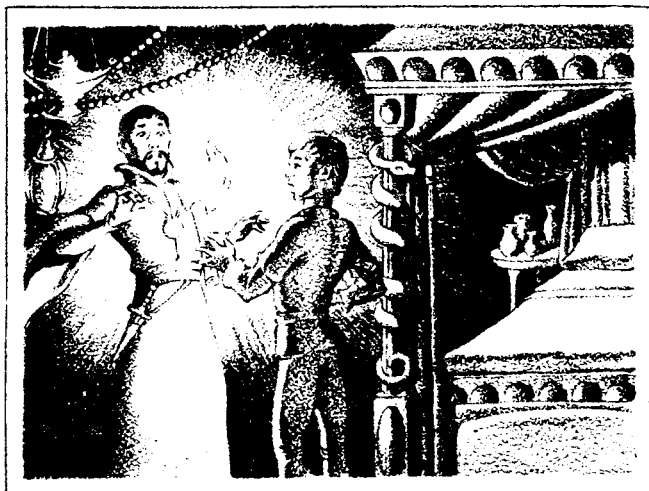
## 228

Alzi le mani sopra la testa, come hai imparato a fare, e sussurri la parola magica dell'incantesimo Luce. All'istante le fitte tenebre che ti circondano

vengono squarciate da una luce accecante; e quando l'effetto dell'abbagliamento passa, dai un primo sguardo allo strano ambiente in cui ti trovi.
Sei stato trasportato in una specie di cripta, probabilmente antica quanto la stessa dinastia Bhukodiana. Nella penombra vedi file di sarcofagi di pietra che proseguono ben oltre la portata del tuo incantesimo Luce. Le tombe non portano segni di vandalismi e neppure di consunzione.
«Benvenuto alla necropoli di Bhukod, Carr Delling!»
La voce stridula di ciò che Rufyl chiama 'il guardiano della cripta' proviene da una certa distanza, da un punto non illuminato. Ti avvicini lentamente, pensando ad un incantesimo da usare nel caso in cui ti assalga.
*Non sarebbe saggio attaccare il guardiano della cripta, Padrone. Ti teletrasporterebbe fuori di qui, forse contro una roccia dove ti spezzeresti tutte le ossa.*
L'ipotesi di Rufyl è sconvolgente, ma ti senti sollevato al pensiero che lo Pseudodrago sia al tuo fianco.
*Dove sei?* gli chiedi telepaticamente. *Non ti vedo!*
*Sono proprio accanto a te, Carr. La mia è una razza piuttosto timida, e preferiamo rimanere invisibili il più possibile. Tuo padre la considerava un'abitudine utile, ogni volta che aveva bisogno di una spia.*
La tua conversazione mentale con Rufyl termina quando scorgi una figura seduta in lontananza. La luce del tuo incantesimo cancella le ombre ed i fumi mefitici, mentre ti avvicini all'essere. Vai al **157**.

## 229

Gli ammonimenti di tuo zio ti preoccupano abbastanza da convincerti che sarebbe un grave rischio aprire le pergamene da solo. Stringendoti al petto le pergamene con un braccio, togli il chiavistello alla porta con la mano libera e le dai uno strattone. I cardini cigolano ma alla fine la porta si apre.
Quando Beldon ti vede uscire dalla stanza di tuo padre con le pergamene, impallidisce più del solito.
«Dove le hai prese?» ti chiede in tono aspro, indicandole.
Racconti a tuo zio dello strano cristallo cubico e di come le pergamene ti sono cadute in mano da sole.
«Era un cubo di forza, nipote» ti spiega Beldon. «Era destinato a disintegrarsi appena riconosciuta la tua forza vitale. Tuo padre aveva deciso che tu dovessi avere quelle pergamene».
«Di che cosa si tratta?»
«Forse sono la chiave per arrivare ai più grandi tesori di Tikandia» risponde il Gran Maestro della Scuola degli Arcani. «Dammele. Vedremo esattamente di che cosa si tratta».
Beldon afferra il rotolo con il nastro nero e scioglie il nastro, spezzando con l'altra mano il sigillo con il monogramma di tuo padre. La tua attesa dura solo una frazione di secondo perché la pergamena esplode in faccia a tuo zio.

Ti copri istintivamente il volto con le braccia per proteggerti, ma così esponi le altre due pergamene all'impatto della prima esplosione. E questa volta la promessa di un'eredità si trasforma in una sentenza di morte. ✠

## 230

«Vieni?» ti chiede Dalris che, grazie alla sua agilità, si trova già a qualche metro da terra.
«Arrivo tra pochi secondi» rispondi, togliendoti le scarpe ed infilando una mano nella veste per prendere la fiala contenente i ragni vivi ed il bitume, necessari per l'incantesimo Zampe di Ragno. Ti infili gli elementi nauseabondi in bocca ed inghiotti, pronunciando la parola magica.
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 21 o più, vai al **153**. Se è inferiore, vai al **184**.

## 231

Siedi al tavolo, per studiare le tre pergamene apparentemente normali. *La parola magica deve inviare un ordine al dweomer,* pensi.
«Brilla! Luccica! Esplodi!» mormori, ma non accade nulla. «Sfavilla! Dweomer! Aura! Splendi!» Ti scervelli nel tentativo di ricordare tutte le parole che potrebbero ordinare all'aura magica di rivelarsi, mentre molti degli altri novizi, compreso Arno, riescono finalmente a scoprire in qualche modo le loro pergamene magiche. Dubiti che qualcuno di loro voglia condividere il suo segreto, viste le aspre rivalità che regnano nella Scuola degli Arcani. Dopo tre ore di intensa concentrazione e frustrazione, senti Beldon battere le mani.
«Temo che tutti quelli rimasti indietro siano troppo confusi per cercare sistematicamente la propria parola magica. Potreste ancora farcela, ma le probabilità sono scarse. Vi suggerisco di lasciar perdere, per oggi. Domani potrete ritentare questo incantesimo, o sceglierne un altro».
Torna al **16**, ma non segnare Rivela-Incantesimi.

## 232

L'intruso si muove troppo velocemente perché tu possa attaccarlo con la magia o con mezzi fisici. Aspetti finché non raggiunge il porticato di basalto, poi esci dal tuo nascondiglio e lo segui.
Raggiunta la porta principale della torre, l'ombra si china in avanti per un attimo. Ricordi di aver lasciato la porta aperta, perché intendevi restare fuori solo per poco. Il ladro mormora un'esclamazione di sorpresa, poi entra di nascosto nell'edificio. Aspetti che chiuda la porta, poi lo segui all'interno.

Resti sorpreso al vedere che si tratta di una giovane donna, che ora sta fissando la statua di tuo padre illuminata dalle torce nell'atrio. È vestita di morbide pelli, e la sua lunga treccia nera e le sue forme snelle sembrano completamente fuori posto tra le pietre nere del collegio. L'intrusa è di una bellezza selvaggia, e fa pensare ad una creatura dei boschi finita all'improvviso tra la fuliggine di . . .
La tua inopportuna riflessione si interrompe quando la donna avverte la tua presenza e si gira di scatto. L'impressione di trovarti di fronte ad una creatura selvaggia si acuisce quando vedi il suo volto. I suoi occhi scintillano alla sensazione di pericolo, ma la donna resta fredda e silenziosa. All'improvviso estrae un pugnale e si raccoglie come una gatta. I suoi movimenti sono troppo eleganti per una ladra comune.
«Metti via quell'arma. Non voglio farti del male» le dici, tentando di essere convincente.
Getta due dadi e somma il numero ottenuto al Carisma. Se il totale è 16 o più, vai al **194**. Se è inferiore, vai al **227**.

**233**

Disperato, tenti di ripararti con un braccio, ma la lama affilatissima della scimitarra ti taglia facilmente l'avambraccio sinistro, facendolo penzolare inutile al tuo fianco. Colpisci alla cieca il pirata con la vecchia sciabola di Ulrik, sperando in un colpo di fortuna. La folla capricciosa ride forte della tua goffaggine, e urla a quel furfante di finirti. Vai al **224**.

## 234

Concentrandoti totalmente sul ricordo delle mosse compiute da Arno salti giù dallo spalto, gettando la piuma nello stesso momento.
«Volare!» mormori, in un tono simile a quello di Arno.
All'improvviso il tuo corpo non ha più peso! Rilassi i muscoli, liberandoti completamente dalla tensione. È una sensazione indescrivibile! Fluttui lentamente nella brezza fredda della notte, atterrando sul porticato della scuola a qualche metro da Arno. Il novizio anziano è imbronciato, infastidito dal fatto che tu abbia imparato tanto velocemente l'incantesimo e sia sopravvissuto alla caduta. Gli sorridi e gli fai un cenno con la mano, dirigendoti verso la porta.
Guadagni 1 punto di Intelligenza; segna Paracadute sul Foglio d'Identità e torna al **103**.

## 235

Fai esattamente come ti ha detto Thayne. La sabbia sottile gli impolvera il volto e il tuo «Ssss» rispecchia quello da lui pronunciato.
«Stai pensando alla mia faccia!» ruggisce l'Elfo. «Fallo di nuovo, e pensa ad un perfetto silenzio, ad una perfetta tranquillità quando getti la sabbia».
Distogli il volto dal tuo maestro per ricomporti.

Quando sei in grado di controllare i tuoi pensieri, ti giri nuovamente e ripeti il procedimento. Questa volta funziona! Escludi qualsiasi pensiero, tranne il sibilo della parola magica.
A Thayne si chiudono gli occhi, ma si riprende ben presto; mormora una parola in Elfico che potrebbe essere anche un'imprecazione, e scuote il capo. «Niente male» dice. «Proprio niente male! Sembra che tu sia figlio di tuo padre, dopotutto».
Prendi nota di Sonno e vai al **106**.

## 236

Non devi attendere Rufyl per molto. Ad un tratto le pareti della stanza sembrano fondersi. Non avverti alcun movimento, hai solo la sensazione che il mondo intorno a te cambi rapidamente. Poi cala un'oscurità impenetrabile, come se tu fossi diventato cieco.
«Ehilà! Ehilà! Dove sono?» gridi nell'oscurità.
«Dove hai scelto di essere!» risponde una voce stridula. «Nella cripta dello Scettro di Bhukod».
«N-non vedo nulla» dici. «C'è una torcia?»
«A che mi serve la luce? Io sono un essere delle tenebre, delle tombe. Vuoi dirmi che il figlio di Landor non sa nemmeno creare la luce?»
Se disponi dell'incantesimo Luce, vai al **228**.Altrimenti, vai all'**11**.

## 237

Ti unisci a tuo zio di fronte agli studenti e ti schiarisci la gola, prendendo qualche momento per rinfrescarti la memoria su ciò che hai letto.
«La prima cosa da fare è preparare il braciere con il carbone» inizi. «Poi si aggiungono le erbe e si inizia la cantilena».

«Ehi, non così in fretta» dice Beldon. «Quando si prepara il braciere di ottone?»
La tua mente si svuota. I novizi ridacchiano del tuo rossore e ad Arno scintillano gli occhi.
«Non sei preparato, novizio Delling» ti apostrofa il Gran Maestro. «Torna nelle tue stanze e studia più accuratamente questo incantesimo, o scegline un altro. Puoi continuare tu, novizio anziano Arno?»
Perdi 1 punto di Intelligenza ed 1 di Carisma. Poi ritorna al **16** senza segnare Evoca-Spirito.

## 238

Contento di appartenere al gruppo dei principianti, ti dirigi verso i quattro tavoli dove siedono i novizi vestiti di nero. Immediatamente cessa qualsiasi conversazione, e tutti girano la testa per vedere il nuovo venuto.
Il silenzio è snervante, ma tu prosegui verso il tavolo più vicino. A metà strada passi accanto ad una coppia di studenti che indossano vesti azzurro chiaro, e uno di essi fa il gesto di pizzicare con il pollice e l'indice. Lo senti sussurrare una parola, qualcosa come 'pizzicare' e sospetti subito di essere il bersaglio della stregoneria di un dispettoso.
Getta due dadi e somma il numero ottenuto all'Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **207**. Se è inferiore, vai al **19**.

## 239

In un certo senso ti sembra più facile combattere contro un essere umano, piuttosto che prendere lo scettro dal grembo dell'orribile guardiano della cripta. Frughi nella tua veste da novizio per trovare gli

ingredienti di un incantesimo, ma una forza invisibile ti getta sul pavimento di pietra.
«Idiota! Pensi che quello che hai imparato in qualche settimana possa danneggiarmi? Forse ti piacerebbe giocare con qualche palla di fuoco, mentre io mi prendo lo scettro!»
Tuo zio tende le mani verso di te e inizia ad alzare le dita, ma all'improvviso scalcia con la gamba sinistra. «Qualcosa mi ha punto! Ma cos'è?!» strilla.
Individui nella penombra la sagoma rosata di Rufyl, aggrappato al petto di Beldon. Dimena nell'aria la coda squamosa, conficcando il pungiglione nelle gambe e nei fianchi di tuo zio che stanno assumendo una sfumatura azzurrina.
*Usa lo scettro!* ti grida nella mente il tuo servitore. *Sta formulando un incantesimo Corazza!* Senza pensare al guardiano della cripta, gli togli lo scettro; e non appena lo hai in mano, le tre perle giganti emettono una luce bianca che inonda la cripta.
Il *dweomer* azzurrino si stacca dalle gambe di Beldon dirigendosi al centro delle perle, che lo inghiottono con la loro luce: ora il pungiglione di Rufyl si conficca ripetutamente nel fianco di tuo zio, che rabbrividisce e crolla sul pavimento della cripta. Vai al **244**.

**240**

Mentre sciogli il nastro nero ti tremano le mani in un misto di paura ed eccitazione. Reprimendo il timore dell'ignoto, srotoli la rigida pergamena e continui a leggere l'incantesimo.

*Per evocare Rufyl, io, Landor, della Scuola degli Arcani, convoco Rufyl, servitore ed amico*

*fedele, a fianco del mio unico figlio ed erede. Rufyl, ti affido il compito di servire Carr Delling come hai servito me, suo padre, per più di quarant'anni umani. Proteggilo, condividi con lui tutte le tue conoscenze magiche e materiali ed obbedisci ai suoi ordini, e non cospirare mai contro di lui con altri stregoni. Ti ordino di fare tutte queste cose nell'ora della mia morte, o degno Rufyl.*

Non appena il tuo sguardo cade sull'ultima parola, cioè sul nome dello spirito, odi un fischio acutissimo che sembra provenire da ogni angolo della stanza polverosa.
All'improvviso una sagoma si materializza sulla scrivania. Sembra nascere dall'energia del sibilo, perché questo cala d'intensità man mano che la creatura assume una forma più concreta. Indietreggi lentamente verso la porta, pronto a fuggire, se necessario. Le ombre ed i contorni della testa e del corpo dello spirito prendono lentamente colore, facendoti rabbrividire di paura. Di fronte a te vedi un Drago Rosso, uno dei mostri più crudeli delle leggende Tikandiane, ma è alto solo mezzo metro! Vai al **21**.

**241**

«Non voglio favoritismi» dici a Beldon, davanti agli altri studenti. «Sono qui per imparare la magia come tutti gli altri, e voglio cominciare dall'inizio come loro».
Tuo zio aggrotta momentaneamente le sopracciglia, poi annuisce. «Sei stato onesto, Carr, come d'altra parte ci si poteva aspettare dal figlio di Landor. Molto bene, non avrai favori né da me né da chiunque altro in quest'accademia. Sono stato chiaro?»

La domanda di Beldon è rivolta agli altri studenti. «Per quanto riguarda il grado degli studi che dovrai seguire, sta a me decidere. Ti comunicherò la mia decisione domattina. Nel frattempo sono sicuro che il novizio anziano Arno ti insegnerà i più interessanti tra i suoi numerosi trucchi».
Le parole di tuo zio ti fanno sussultare. Non pensavi che il tuo nuovo nemico fosse ad un livello tanto alto. Arno ti osserva con uno strano brillio negli occhi scuri, che ti fa pensare a quello di un bambino crudele in procinto di strappare le ali ad una farfalla. «Arno ti mostrerà anche la tua stanza nell'ala riservata ai novizi. Procura che il nostro nuovo novizio abbia abiti più adatti, Arno» aggiunge Beldon, facendo cenno alla squadra vestita di rosso di seguirlo fuori dal refettorio.
Un ronzio si alza dai tavoli dei novizi, per placarsi appena ti avvicini. Ti siedi su una panca tra due studenti vestiti di nero. Quello di sinistra è magro, con la carnagione scura, e dimostra poco più di vent'anni, mentre quello di destra, piuttosto paffuto, con gli occhiali, avrà la tua età.
C'è un silenzio innaturale ed imbarazzante. Ti chiedi se è il caso di intavolare una conversazione con uno dei tuoi compagni, quello scuro (**13**) o quello con gli occhiali spessi (**46**). Se invece preferisci mangiare in silenzio, vai al **75**.

**242**

Ti getti di lato, ma è troppo tardi! La lama del ladro trapassa la sottile veste nera e ti si conficca nel cuore. Ora l'eredità di Landor spetta di diritto a chi la trova, chiunque sia, ed esalando l'ultimo respiro capisci che l'assassinio di tuo padre rimarrà impunito.✠

## 243

*Meglio che un novizio non si immischi con creature magiche,* pensi. *Mi occorre il consiglio di un esperto, prima di continuare con questa pergamena.*

Spingi diverse volte la porta con la spalla prima che i cardini arrugginiti e corrosi comincino a cedere.

«Spingi ancora, Carr! Si sta aprendo!» ti incita Beldon dall'altro lato. La porta cede scricchiolando, grazie ai tuoi sforzi. Al vedere le pergamene tra le tue braccia, il volto pallido di tuo zio si sbianca ancor di più.

«Dove le hai prese?» ti chiede ansioso.

Ti affretti a raccontargli di come il cubo misterioso si sia disintegrato, e a descrivergli la prima riga della pergamena che hai aperto. «Non potrebbe trattarsi di un incantesimo usato da mio padre per evocare i demoni? Questo Rufyl è un diavolo?»

«Fammi vedere» dice Beldon con un tremito nella voce. «Potrebbe essere stregata!»

Gli porgi la pergamena aperta. Tuo zio la srotola e la fissa con una strana espressione.

«La pergamena è bianca!» esclama. «Non c'è scritto nulla!»

La afferri per esaminarla rapidamente. L'inchiostro nero è svanito! Beldon ti strappa di mano un'altra pergamena e strappa il nastro rosso ed il sigillo. Nell'istante in cui inizia a leggerla, quella vi esplode in faccia, e tu capisci che non avrai mai la possibilità di apprenderne il segreto . . . ✠

## 244

«Eccellente! Splendido!» esclama il guardiano della cripta con voce stridula. «Torna tra cent'anni. Ci sono così poche occasioni per passare il tempo, quaggiù».

«Mio padre è sepolto qui, tra gli altri maghi di Bhukod?» chiedi al guardiano non-morto della necropoli.
«Landor non esiste più nella dimensione materiale» è la risposta. «Vive come un essere etereo, impossibilitato a tornare nell'essenza materiale che voi chiamate 'corpo'. Resta anche lui un non-morto come me, ma senza possedere nulla che si possa riconoscere come sostanza o energia».
«Ciò significa che potrebbe tornare nella dimensione materiale dell'esistenza?» chiedi al guardiano della cripta.
«Queste domande vanno al di là delle conoscenze di un semplice guardiano» risponde l'essere scheletrico. «Forse troverai la risposta che cerchi nei libri e negli appunti di Landor, quando restituirai lo Scettro di Bhukod al popolo Kandiano».
*Comincia ad essere stanco e vuole che ce ne andiamo* ti avverte Rufyl. *Pensa di non riuscire a sopportare troppe chiacchiere umane alla volta. Faremo meglio ad uscire di qui prima che si irriti, altrimenti potremmo essere costretti a restare.*
«Rimandaci in superficie, Guardiano, affinché io possa restituire lo scettro all'Arcidruido Kandiano e studiare i libri magici di mio padre, e affinché tu possa riposare!»
Mentre le tue parole echeggiano ancora nella tomba Bhukodiana, il potente incantesimo Teletrasporto formulato dal guardiano della cripta riporta te e il tuo nuovo servitore nel mondo dei vivi. Ma in qualche modo sei sicuro di non aver ancora sperimentato tutte le forze malefiche che pervadono la Scuola degli Arcani . . .

**MISTER MEZZANOTTE** — 3

Misteriosi vandali dannèggiano gli stand di un luna park: si tratta di un unico piano criminoso?

**SULL'ISOLA MISTERIOSA** — 4

Naufragi, segnalazioni Morse, nascondigli subacquei . . .

## avventure stellari

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

**PIANETI IN PERICOLO** — 1

Il Graviton, una potentissima fonte di energia, rischia di cadere in mano ai pirati dello spazio!

**L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI** — 2

Riuscirai a fermarli prima che tutto l'universo cada nelle loro mani ?

**I CAVALIERI DELLA GALASSIA** — 3

Un metallo sconosciuto sta scatenando una nuova corsa all'oro . . .

**IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI** — 4

Cosa succede sul pianeta dei divertimenti? Dove scompaiono interi equipaggi?

**LE STELLE SCOMPARSE** — 5

In un settore dello spazio scompaiono le stelle. Qual è la soluzione del mistero?

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

**lupo solitario**

**I SIGNORI DELLE TENEBRE** — 1

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

**TRAVERSATA INFERNALE** — 2

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

**NEGLI ABISSI DI KALTENLAND** — 3

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

**L'ALTARE DEL SACRIFICIO** — 4

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

**OMBRE SULLA SABBIA** — 5

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

**NEL REGNO DEL TERRORE** — 6

Il giovane Lupo Solitario deve raggiungere il gradino più alto della sapienza Ramastan!

**IL CASTELLO DELLA MORTE** — 7

In una fortezza diroccata si cela la seconda Pietra della Sapienza.

**LA GIUNGLA DEGLI ORRORI** 8

Sempre alla ricerca delle Pietre della Sapienza, una nuova avventura nelle paludi del Danarg.

**L'ANTRO DELLA PAURA** 9

Una discesa nella città sotterranea mentre incombe nuovamente la minaccia dei Signori delle Tenebre!

**oberon**

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

**OBERON IL GIOVANE MAGO** 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che conserva un misterioso segreto di vitale importanza . . .

**LA CITTÀ PROIBITA** 2

Superando mille insidie e agguati il giovane mago giunge alla soglia di una nuova dimensione . . .

**IL CANCELLO DELL'OMBRA** 3

Nel Mondo degli Astri, una dimensione dove tutto è possibile . . .

**LA GUERRA DEI MAGHI** 4

Una folle cavalcata tra deserti e foreste per giungere allo scontro finale con Shazarak, il re negromante

serie conclusa

**alla corte di re artù**

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

**IL CASTELLO DI TENEBRA** — 1

Riuscirai a salvare la regina Ginevra dall'incantesimo che la tiene prigioniera?

**CACCIA AL DRAGO** — 2

Una creatura infernale semina il panico nelle pacifiche contrade di Avalon.

**NEL REGNO DEI MORTI** — 3

È da questo spaventoso mondo sotterraneo che escono i malefici influssi del male . . .

**horror classic**

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema

**IL CONTE DRACULA** — 1

Tra le foreste della Transilvania, allo scoccare della mezzanotte . . .

**FRANKENSTEIN** — 2

Il mostro è fuggito dal laboratorio, e il suo creatore si lancia all'inseguimento.

serie conclusa

**sortilegio**

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

**LE COLLINE INFERNALI** — 1

La prima tappa di un viaggio che si snoda in un territorio misterioso . . .

## LA CITTÀ DEI MISTERI

2

Un porto fluviale, una tappa obbligata del tuo viaggio: ma qui è difficile entrare e uscire . . .

## I SETTE SERPENTI

3

Nelle sterminate pianure, contro i messaggeri dell'Arcimago.

## LA CORONA DEI RE

4

Finalmente a Mampang, a un passo dalla Corona dei Re!

serie conclusa

**dimensione avventura**

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

## LA ROCCA DEL MALE

1

Un castello impenetrabile, una torre proibita: un eroe da solo contro mille avversari . . .

## LA FORESTA MALEDETTA

2

Un'avventura nel cuore della foresta per salvare il popolo dei Nani.

**advanced D&D**

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

## I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS

1

Gli spaventosi eserciti del Signore dei Draghi hanno distrutto il tuo villaggio . . . ma ora tocca a te!

## LA TORRE FANTASMA

2

Accusato ingiustamente di furto, potrai recuperare la libertà solo entrando in una misteriosa torre invisibile . . .

## NEL CASTELLO DI QUARRAS

3

Solo un ladro esperto come te può rubare la Gemma di Illystia!

## LA PROVA

4

Il corpo, la mente, il coraggio, la solidità psichica: tutto deve superare *la prova!*

## NINJA!

5

Sul Giappone dei samurai si proietta l'ombra di una temibile setta: i Ninja!

## IL SIGNORE DI RAVENLOFT

6

Un'avventura nei labirinti del castello dei morti viventi . . .

## LO SCETTRO DEL POTERE

7

Il primo di una mini-serie di tre libri ambientata tra i più potenti maghi di Tikandia!

**oltre l'incubo**

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

## IL REGNO DELL'OMBRA

1

Da uno sperduto villaggio del Galles giunge improvvisamente una disperata richiesta d'aiuto . . .

**NEL VORTICE DEL TEMPO** 2

Una misteriosa piramide di cristallo per aprire le porte dello spazio e del tempo.

serie conclusa

**grecia antica**

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

**IN VIAGGIO VERSO CRETA** 1

Spinto dal volere degli dei il fratello minore di Teseo deve raggiungere Atene e imbarcarsi per l'isola del Minotauro.

**ALLA CORTE DI MINOSSE** 2

Dagli intrighi di palazzo alle inquietanti ombre del labirinto . . .

**IL RITORNO** 3

Quello che doveva essere un tranquillo viaggio verso casa si trasforma in un'odissea fra mille avversità.

serie conclusa

**misteri d'oriente**

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

**IL VECCHIO DELLA MONTAGNA** 1

Verso la Fortezza di Alamuth, per strappare al Vecchio della Montagna il suo segreto . . .

**L'OCCHIO DELLA SFINGE** 2

Un viaggio tra le piramidi alla ricerca di un sacerdote di Osiride vissuto 13 secoli a. C..

realtà & fantasia

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.


1 **INTRIGO IN FM**

Non è facile fare la giornalista in una radio privata . . .

2 **TRANCE**

Una clinica prestigiosa in una località incantevole, una malattia inspiegabile, troppe porte chiuse . . .

3 **L'ISOLA DEI MISTERI**

Sole, mare, una vacanza di lavoro in una località archeologica; è fantastico, eppure qualcosa non va . . .

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

faccia a faccia

## SFIDA PER IL TRONO

1

Clovis e Lothar, due fratelli in gara per la successione al trono.

## LA VALLE DEI SOGNI

2

Un mago e un guerriero verso la valle dove i sogni diventano realtà.

*Amico lettore,*

*se vuoi ricevere il catalogo completo dei* librogame®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*


librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

*Mi chiamo*

Nome e Cognome ..............................................................

Età ..............................................................

via/piazza .............................................. N° ..............

C.A.P. .............................. Città ..............................

*La mia serie preferita è:*

1. ..............................................................

2. ..............................................................

3. ..............................................................

*Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo* **librogame®**

SI NO

*Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo*

Nome e Cognome ..............................................................

Età ..............................................................

via/piazza .............................................. N° ..............

C.A.P. .............................. Città ..............................

*Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .*

..............................................................

..............................................................

..............................................................

# LO SCETTRO DEL POTERE

Un'avventura mozzafiato
basata sul *role-playing game*
che dall'America ha conquistato
tutto il mondo: ormai un vero e proprio
mito per gli appassionati
e il grande pubblico.

**È un librogame: il protagonista sei tu.**
Con questo libro inizia una mini-serie
intitolata «Il Regno della Stregoneria»,
composta di tre volumi che costituiscono
però anche tre avventure indipendenti.
Tu sei Carr Delling, figlio
dell'Arcimago Landor, scomparso
in circostanze misteriose. Qui inizia
la tua lunga ricerca dell'eredità
di tuo padre e dei suoi assassini.

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura.

copertina illustrata da Keith Parkinson


ISBN 88-7068-109-2

70681092

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu